

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Frau  
**Clara Stammermann**

## **Aktualität der Gründe für Prävi- sualisierung**

**Empirische Untersuchung hinsichtlich  
der früheren und heutigen Gründe für  
Prävisualisierung**

2012

---

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Aktualität der Gründe für Prävi- sualisierung**

**Empirische Untersuchung hinsichtlich  
der früheren und heutigen Gründe für  
Prävisualisierung**

Autor:  
**Frau Clara Stammermann**

Studiengang:  
**Medienmanagement**

Seminargruppe:  
**MM09w2-B**

Erstprüfer:  
**Herr Prof. Dr. Detlef Gwosc**

Zweitprüfer:  
**Herr René Grasser B.A.**

Einreichung:  
Bremen, 03.08.2012

---

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Currency of the reasons for Previsualization**

**Empirical Study regarding the past and  
present reasons for Previsualization**

author:

**Ms. Clara Stammermann**

course of studies:

**Mediamanagement**

seminar group:

**MM09w2-B**

first examiner:

**Mr. Prof. Dr. Detlef Gwosc**

second examiner:

**Mr. René Grasser B.A.**

submission:

Bremen, 03.08.2012

## Bibliografische Angaben:

Stammermann, Clara:

### **Aktualität der Gründe für Prävisualisierung – Empirische Untersuchung hinsichtlich der früheren und heutigen Gründe für Prävisualisierung**

Currency of the reasons for Previsualization – Empirical study regarding the past and present reasons for Previsualization

2012 - 77 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2012

## **Abstract**

In der vorliegenden Arbeit geht es um die Prävisualisierung als einen neuen Teilbereich der Filmproduktion. Es soll herausgearbeitet werden, ob sich die Gründe für die Entwicklung von Prävisualisierung Anfang der 90er Jahre von den Gründen für die heutige Verwendung unterscheiden oder mit ihnen identisch sind. Die hier zugrunde gelegte These besagt, dass die Gründe — Zeit, Geld und Kreativität — gleich geblieben, aber heute in einer anderen Gewichtung als früher von Bedeutung sind. Diesem Sachverhalt wird sowohl theoretisch, als auch empirisch nachgegangen werden. Im theoretischen Teil wird der derzeitige Forschungsstand zu diesem Thema herausgearbeitet werden. Der empirische Teil wird durch eine schriftliche Befragung der in dieser Branche Tätigen realisiert. Anhand der Ergebnisse soll abschließend der Frage nachgegangen werden, welche Bedeutung den Gründen beigemessen werden kann.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abstract.....</b>	<b>IV</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis.....</b>	<b>VII</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>VIII</b>
<b>1 Einleitung.....</b>	<b>1</b>
1.1 Zielsetzung.....	2
1.2 Vorgehensweise.....	2
1.3 Forschungsstand.....	3
1.4 Aufbau der Arbeit.....	4
<b>2 Prävisualisierung.....</b>	<b>6</b>
2.1 Definition.....	6
2.2 Zeit, Geld und Kreativität.....	8
2.3 Exkurs: Genres.....	10
2.4 Exkurs: Schauspieler.....	11
<b>3 Empirische Untersuchung.....</b>	<b>14</b>
3.1 Methodik.....	14
3.2 Durchführung.....	16
<b>4 Frühere Gründe.....</b>	<b>18</b>
4.1 Theoretische Untersuchung.....	18
4.1.1 Meilensteine der Filmgeschichte.....	18
4.1.2 Geschichte der Prävisualisierung.....	21
4.1.3 Technische Entwicklung.....	24
4.1.4 Zusammenfassung.....	26
4.2 Empirische Untersuchung.....	27
4.2.1 Ergebnisdarstellung.....	27
4.2.2 Ergebnisevaluation.....	31
<b>5 Heutige Gründe.....</b>	<b>34</b>
5.1 Theoretische Untersuchung.....	34
5.1.1 Prävisualisierung heute.....	34

---

5.1.2	Vorteile.....	36
5.1.3	Nachteile.....	39
5.1.4	Zusammenfassung.....	41
5.2	Empirische Untersuchung.....	42
5.2.1	Ergebnisdarstellung.....	43
5.2.2	Ergebnisevaluation.....	46
<b>6</b>	<b>Vergleich der Gründe.....</b>	<b>48</b>
6.1	Darstellung.....	48
6.2	Evaluation.....	51
6.3	Methodenbewertung.....	53
<b>7</b>	<b>Aktualität der Gründe.....</b>	<b>54</b>
7.1	Ergebnisbewertung.....	54
7.2	Ergebnisdiskussion.....	55
7.3	Fazit.....	55
<b>8</b>	<b>Ausblick.....</b>	<b>57</b>
	<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>IX</b>
	<b>Anlagen.....</b>	<b>XII</b>
	<b>Eigenständigkeitserklärung.....</b>	<b>XIX</b>

## Abkürzungsverzeichnis

<i>3D</i>	<i>dreidimensional</i>
<i>SFX</i>	<i>Spezialeffekte</i>
<i>VFX</i>	<i>visuelle Effekte</i>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 1.....	28
Abbildung 2: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 3.....	28
Abbildung 3: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 4.....	29
Abbildung 4: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 5.....	29
Abbildung 5: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 6.....	30
Abbildung 6: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 7.....	30
Abbildung 7: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 8.....	31
Abbildung 8: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 1.....	43
Abbildung 9: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 2.....	43
Abbildung 10: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 3.....	44
Abbildung 11: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 4.....	44
Abbildung 12: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 5.....	45
Abbildung 13: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 6.....	45
Abbildung 14: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 7.....	46
Abbildung 15: Empirische Untersuchung, Vergleich 1.....	49
Abbildung 16: Empirische Untersuchung, Vergleich 2.....	50
Abbildung 17: Empirische Untersuchung, Vergleich 3.....	50
Abbildung 18: Empirische Untersuchung, Vergleich 4.....	51



# 1 Einleitung

„Die Computertechnik hat die Produktionsvorbereitungen bei einer Filmproduktion schon seit langem stark verändert.“<sup>1</sup> Durch diese neue Computertechnik, die es ermöglichte, dass neue und bessere Software entwickelt wurde, hat sich eine neue Branche in der Filmwelt aufgetan, nämlich die Prävisualisierung. Dieses Gebiet ist in viele Teilbereiche gegliedert, die im Verlauf der Arbeit beschrieben werden. Der Hauptteil beschäftigt sich dabei nur mit der modernen Prävisualisierung vor den eigentlichen Dreharbeiten.

Der Gegenstand der vorliegenden Arbeit ist diese neue Kunstform, mit deren Hilfe der Filmdreh einfacher vorbereitet werden kann. Bertram beschreibt es wie folgt: „Ich habe Regisseure nie beneidet darum, dass sie während eines Filmes immer und immer wieder erklären müssen, wie sie sich eine Szene vorstellen. Man stelle sich vor, man erklärt einmal dem PreViz Artist, was man haben will, und legt von da an nur noch ein Band ein um zu zeigen, was man sich vorgestellt hat.“<sup>2</sup> Es lässt sich sagen, dass Prävisualisierung ein Handwerk bzw. eine Kunstform ist, die sich die Computertechnik zur Hilfe nimmt und durch die ein ganzer Film oder Teile eines Films vorab visualisiert werden können. Dies bringt viele Vorteile aber auch einige Nachteile mit sich, die im Laufe dieser Arbeit aufgedeckt werden sollen.

Die Idee ist es, die Gründe für die Entwicklung von Prävisualisierung mit den heutigen Gründen der Verwendung zu vergleichen, um so ihre Aktualität festzustellen. Um dies zu prüfen, wurde eine Fragestellung formuliert, die wie folgt aussieht: Sind die damaligen Gründe für die Entwicklung von Prävisualisierung heute noch wie vor aktuell? Diese Forschungsfrage kann die Antwort darauf liefern, ob die früheren Gründe, die zur Erfindung von Prävisualisierung beigetragen haben, heute in der Verwendung immer noch von Belang sind, oder ob sie sich eventuell vollkommen verändert haben. Relevant ist dies, weil die Gründe für eine Technik immer auch zukunftsrelevant sind und insbesondere von der Entwicklung dieser Gründe auf die Veränderungen dieser Bran-

---

1 Stalla, Philippe (c 2007). *Der Film wird digital: Der Einfluss der Digitalisierung auf die professionelle Filmproduktion*. Saarbrücken (VDM). S. 85

2 Bertram, Sascha (2005). *VFX: Praxis Film*. Konstanz (ZÜVK Verlagsgesellschaft mbH). S. 202

che geschlossen werden kann. Das Thema ist zusätzlich eine Grundlage für alle Teilbereiche der Prävisualisierung und kann so die Voraussetzung für kommende wissenschaftliche Arbeiten sein. Wichtig ist hierbei auch, dass die Fragestellung richtig gedeutet wird und alle Begriffe definiert werden. „Früher“ bedeutet in der vorliegenden Arbeit die Zeit, als Prävisualisierung entwickelt wurde, Anfang der 90er Jahre. „Heute“ heißt in diesem Fall die aktuelle Verwendung von Prävisualisierung in den vergangenen fünf Jahren.

Um den Sachgegenstand überprüfen zu können, wurde die These aufgestellt, dass Zeit, Geld und Kreativität die Gründe für die Entwicklung und Verwendung von Prävisualisierung waren und sind, nur früher und heute in einer anderen Gewichtung vorkommen. Dies bedeutet, dass die drei Faktoren, die zur Entwicklung von Prävisualisierung geführt haben, heute immer noch relevant sind, der Hauptgrund für den Einsatz von Prävisualisierung jedoch heute ein anderer ist als früher. Grundlagen dieser Untersuchung sind sowohl die Auseinandersetzung mit dem wissenschaftlichen Erkenntnisstand, als auch eine quantitative Auswertung von Befragungen in der Branche.

## **1.1 Zielsetzung**

Ziel dieser Untersuchung ist, die aufgestellte These mit Hilfe von einem theoretischen und einem empirischen Teil zu bestätigen oder zu widerlegen. Dazu zählt allerdings nicht nur, die Aktualität der Gründe herauszufinden, sondern erst einmal die Gründe an sich aufzuzeigen und anschließend deren Aktualität abzuleiten. Wünschenswert wäre, dass die Ergebnisse dieser Arbeit abschließend eine Interpretation für die Entwicklung des deutschen Marktes ermöglichen.

## **1.2 Vorgehensweise**

Im theoretischen Teil der Arbeit werden jeweils die Gründe für Prävisualisierung von früher und heute mit Hilfe von wissenschaftlichen Quellen herausgearbeitet werden. Da es noch kaum direkte fachspezifische Literatur zu Prävisualisierung gibt, ist es eine der Hauptaufgaben dieser Arbeit, aus verwandter Literatur, wie Filmgeschichte oder

VFX die Forschungsfrage zu erarbeiten. Dabei liegt es in der Sache selbst, dass sich sowohl die verwendete Literatur, als auch die Ergebnisse der empirischen Untersuchung größtenteils auf den amerikanischen Markt beziehen. Hier wurde Prävisualisierung entwickelt und ist bis heute angesiedelt. Insgesamt bilden allgemeine Informationen über Prävisualisierung, die Branche selbst und verschiedene Teilbereiche die Grundlage für den theoretischen Teil.

Im empirischen Teil werden die zuvor gewonnenen theoretischen Erkenntnisse anhand einer Umfrage, mittels eines Fragebogens, und der anschließenden quantitativen Auswertung bestätigt oder widerlegt werden.

## 1.3 Forschungsstand

Da die Branche noch sehr jung ist, gibt es kaum eigenständige wissenschaftliche Arbeiten oder Untersuchungen zum Thema Prävisualisierung. Allerdings können, wie gezeigt werden wird, aus verwandter Literatur Rückschlüsse auf die Gründe gezogen werden. Entsprechend diesem Forschungsstand werden sich die theoretischen Erläuterungen auf diese wissenschaftliche Erkenntnisse stützen. Aus der wirtschaftlichen Sicht wurde das Thema, nach dem jetzigen Wissensstand, noch nicht in einer wissenschaftlichen Arbeit beleuchtet. Einzig in Deutschland ist unter dem technischen Aspekt der Prävisualisierung ein Forschungsstand aufzuweisen. Auch wenn sich die Arbeit auf den amerikanischen und englischen Markt bezieht, werden die vergangenen und aktuellen deutschen Forschungen im Folgenden aufgeführt.

Jörg Unterberg von der Filmakademie Baden-Württemberg entwickelte 2007 ein Augmented Reality Prävisualisierungs-System, das von Regisseuren an beliebigen Orten verwendet werden kann.<sup>3</sup> Christian Jaentsch schrieb 2011 eine wissenschaftliche Arbeit an der Universität Bremen, in der er sich mit der Entwicklung einer Software beschäftigte, mit deren Hilfe auch Regisseure Prävisualisierungen erstellen können, ohne sich mit komplexen 3D Programmen auskennen zu müssen.<sup>4</sup> Auch an der Hochschule

---

<sup>3</sup> Vgl. Unterberg, Jörg (2007). *Konzeption und Entwicklung eines speziellen, mobilen Augmented Reality Systems für die VFX Filmproduktion*. Stuttgart: Karl Steinbruch Stipendium, Abschlussbericht. S. 2

<sup>4</sup> Vgl. Jaentsch, Christian (2011). *PreView - Entwicklung einer Software zur Prävisualisierung von Filmen*. URL: [http://dimeb.informatik.uni-bremen.de/index.php?id=171&no\\_cache=1&L=1&tx\\_ttnews%5Bpointer%5D=5&tx\\_ttnews%5BbackPid%5D=172&tx\\_ttnews%5Btt\\_news%5D=223](http://dimeb.informatik.uni-bremen.de/index.php?id=171&no_cache=1&L=1&tx_ttnews%5Bpointer%5D=5&tx_ttnews%5BbackPid%5D=172&tx_ttnews%5Btt_news%5D=223) (Stand: 28.06.2012)

Mittweida gibt es aktuelle Forschungen zu dem Themenbereich: Auf der einen Seite gibt es die Forschungsgruppe GAMECAST, die ein System entwickelt, mit dem 3D-Animationen in Echtzeit erstellt werden können<sup>5</sup>, und andererseits startete am 1. Juli 2012 das Forschungsprojekt „Enterprise Content Management-basierte Produktionspipelines für 3D-Prävisualisierung und Animationsfilm“, mit deren Software der Produktionsprozess eines Films kontrolliert werden kann.<sup>6</sup>

## 1.4 Aufbau der Arbeit

Den Einstieg in diese Forschung bildet ein Kapitel über Prävisualisierung, in dem der Begriff, sowie die einzelnen Teilbereiche, definiert werden. Außerdem werden die Begriffe Zeit, Geld und Kreativität im Zusammenhang mit der Filmbranche und Prävisualisierung ausgearbeitet und es gibt zwei Exkurse zu Filmgenres und der Rolle von Schauspielern in Filmen. Diese werden angebracht, da einerseits das Genre Einfluss darauf haben kann, wie sinnvoll eine Prävisualisierung für einen Film ist, und andererseits eine Starbesetzung — genau wie Prävisualisierung — über den finanziellen Erfolg eines Films entscheiden kann. Anschließend wird sowohl die Methodik, als auch die Durchführung der empirischen Untersuchung beschrieben.

Der Hauptteil dieser Arbeit ist in zwei Bereiche gegliedert: Frühere Gründe für die Entwicklung von Prävisualisierung und heutige Gründe für die Verwendung von Prävisualisierung. Diese sind jeweils in die theoretische und empirische Untersuchung unterteilt. Im ersten Teil werden zuerst die Meilensteine der Filmgeschichte aufgezeigt, die zur Entwicklung von Prävisualisierung geführt haben. Als nächstes kommt die eigentliche Geschichte der Prävisualisierung, sowohl geschichtlich, als auch technisch. Abschließend folgt die Zusammenfassung der theoretisch gewonnenen Erkenntnisse und sowohl die Ergebnisdarstellung, als auch die Ergebnisevaluation der empirischen Untersuchung. Im zweiten Teil gibt es ein Kapitel über die aktuelle Prävisualisierung, in dem die Verwendung und die Gründe aufgezeigt werden. Dazu gehören auch die Vor- und Nachteile, wobei diese unter der besonderen Berücksichtigung der drei Faktoren Zeit,

---

5 Vgl. GAMECAST (2012). *Anwendungsmöglichkeit: Animationsfilmproduktion mit GAMECAST*. URL: <http://www.gamecast-tv.com/flyer/gamecast.swf> (Stand: 28.06.2012)

6 Vgl. Hochschule Mittweida (26.06.2012). *50. Nachwuchsforschergruppe geht an den Start*. URL: [https://www.hs-mittweida.de/en/newsservice/hsmw-news/detailansicht-hswm-news/article/50-nachwuchsforschergruppe-geht-an-den-start-1.html?tx\\_ttnews%5BbackPid%5D=1&cHash=fa56d1a3f120ff8298ded46a41672c5c](https://www.hs-mittweida.de/en/newsservice/hsmw-news/detailansicht-hswm-news/article/50-nachwuchsforschergruppe-geht-an-den-start-1.html?tx_ttnews%5BbackPid%5D=1&cHash=fa56d1a3f120ff8298ded46a41672c5c) (Stand: 28.06.2012)

Geld und Kreativität beschrieben werden. Am Ende folgt wie im ersten Teil eine Zusammenfassung der theoretisch gewonnenen Erkenntnisse und die Darstellung und Evaluation der empirischen Untersuchung.

Abschließend werden die Ergebnisse dieser beiden Teilbereiche aufgegriffen. Dazu gehört, dass die theoretisch und empirisch gewonnenen Erkenntnisse zusammengefasst und anschließend die früheren und heutigen Gründe miteinander verglichen werden. Zuletzt folgt die Bewertung der Ergebnisse der Forschung und eine branchenbezogene Diskussion über die Aktualität der Gründe für Prävisualisierung. Im Ausblick werden die Möglichkeiten für weitere wissenschaftliche Arbeiten beschrieben, wobei sich darauf bezogen wird, die Chancen von Prävisualisierung auf dem deutschen Markt zu überprüfen.

## 2 Prävisualisierung

Prävisualisierung, Previsualisierung, PreVisualisierung, Previsualization, Pre-Vis, Pre-Viz, Pre-vis, Pre-viz, Previs, Previz oder Animatics — die neue Technik in der Filmbranche ist unter vielen Namen bekannt. Was sich hinter diesen Begriffen verbirgt und wo die neue Technik ihren Einsatz findet, wird im folgenden Kapitel beschrieben.

„Eine Filmproduktion ist immer die Herstellung eines Unikats, eines Prototypen. Der Film entzieht sich so, im Gegensatz zu anderen, industriell hergestellten Massenprodukten, grundsätzlich einer übermäßigen Standardisierung und Nominierung im Herstellungsprozess.“<sup>7</sup> Das Filmemachen ist immer wieder ein neuer und kreativer Prozess, in dem die Geschehnisse und alle Eventualitäten zwar immer geplant, aber nicht unbedingt exakt vorausgesagt werden können. Prävisualisierung ist eine Möglichkeit, die Risiken zu minimieren, Kosten zu senken und Zeit einzusparen, ganz abgesehen von den kreativen Freiheiten, die diese neue Art der Preproduktion mit sich bringt. Allerdings kann natürlich auch eine Technik nicht vor allen Gefahren, wie schlechtem Wetter oder Krankheit eines Schauspielers schützen. Im Voraus lässt sich alles visualisieren, was gewünscht wird: „Depending on the needs of the production, teams can previs everything from a single shot to the entire production, with most previs work falling somewhere in the middle.“<sup>8</sup>

### 2.1 Definition

Ferster beschreibt Prävisualisierung als etwas, das den Filmemachern ermöglicht, verschiedene Optionen vor dem eigentlichen Dreh auszuprobieren: „It allows the filmmaker to experiment with a number of different options, and see how those changes will affect future scenes, offering a more fluid sense of the whole show to be felt.“<sup>9</sup> Prävi-

7 Wendling, Eckhard (2008). *Praxis Film: Filmproduktion: Einführung in die Produktionsleitung*. Konstanz (UVK Verlagsgesellschaft mbH) (Band 46). S. 11

8 Baumgartner, Rick (12.09.2003). *Beyond Worlds: Previs as a Design and Approval Tool for Directors*. URL: <http://www.awn.com/articles/technology/beyond-words-previs-design-and-approval-tool-directors> (Stand: 11.06.2012)

9 Ferster, Bill (April 1998). *Idea Editing: Previsualization for Feature Films*. URL: <http://www.stagetools.com/previs.htm> (Stand: 11.06.2012)

sualisierung ist eine Möglichkeit, mit der alle Beteiligten eines Films ihre Ideen schon im Vorfeld umsetzen können, um diese zu prüfen. So werden nicht nur Menschen und Umgebungen in 3D realisiert, sondern auch Licht, Kleidung, Schminke, Baubühnen und Kamerafahrten. Das macht den Bereich der Prävisualisierung zu einer zentralen Schnittstelle aller Abteilungen: Regie, Kamera, Art Department, Produktion, Schnitt, Szenenbild und vielen mehr. „We create a virtual production space that represents the physical production space“,<sup>10</sup> erklärt McDowell im Animation World Network.

„Für Produktionen mit vielen Visual Effects oder auch für komplexe Realdreh-Szenen bietet es sich an, den Film zu schneiden, bevor man ihn dreht.“<sup>11</sup> Prävisualisierung findet auch in der VFX Abteilung einen großen Einsatz, denn „Kombiniert mit Soundeffekten, Musik und Dialogen dienen diese Animatics allen an den komplizierten Effektszenen Beteiligten als Visualisierung des geforderten Endergebnisses.“<sup>12</sup> So können Prävisualisierungs-Firmen und VFX-Firmen, wenn sie am selben Film mitarbeiten, kooperieren. Dadurch kann festgestellt werden, welche Effekte in dem zeitlichen und finanziellen Rahmen realisierbar sind und welche nicht.

Prävisualisierung war lange Zeit ein Mittel, mit dem in der Preproduktion<sup>13</sup> gearbeitet wurde. Doch mittlerweile umfasst Prävisualisierung noch andere Bereiche der Produktion: „As the technology advances, pre-viz tools and the data they create are increasingly being integrated into the digital pipeline, so much so that pre-viz isn't just for pre-production anymore. [...] Still, the very fact that there are off-the-shelf pre-viz solutions is further evidence that visualization, whether pre-viz, dur-viz or post-viz, is becoming a standard part of the production pipeline.“<sup>14</sup> Johnson sagt aus, dass die in 3D erstellte Szenen nicht nur vor (pre-viz), sondern auch während (dur-viz) und nach (post-viz) dem Dreh eingesetzt werden können. Eine passende Definition, was Visualisierung bedeutet, stellte Katz schon 1991 auf: „Magical as it sounds, visualization was just another description of the creative process until human potential movement discovered that

10 Raugust, Karen (30.08.2006). *Creating a New Production Paradigm*. URL: <http://www.awn.com/articles/production/creating-new-production-paradigm> (Stand: 11.06.2012)

11 Bertram, Sascha (2005). *VFX: Praxis Film*. Konstanz (ZÜVK Verlagsgesellschaft mbH). S. 202

12 Stalla, Philippe (c 2007). *Der Film wird digital: Der Einfluss der Digitalisierung auf die professionelle Filmproduktion*. Saarbrücken (VDM). S. 88

13 „Die Pre-Produktion umfasst all jene Aktivitäten, die als Vorbereitung für die Dreharbeiten selbst, die eigentliche Produktion, erforderlich sind.“ Bergan, Ronald (2007). *Kompakt & Visuell Film: Geschichte, Genres, Regisseure, internationales Kino, Top 100 Filme*. München (Dorling Kindersley Verlag GmbH) [Original: Eyewitness Companions: Film. 2006]. S. 93

14 Johnson, David M. (12.04.2007). „Pre-vis“ carves out niches on set: *Digital pre-visualization a major new tool*. URL: <http://www.variety.com/article/VR1117962960?refCatId=2222> (Stand: 11.06.2012)

it could be put to work.“<sup>15</sup> Natürlich umfasst Prävisualisierung noch weitere Bereiche, die in dieser Arbeit nicht detailliert beschrieben werden können.<sup>16</sup>

## 2.2 Zeit, Geld und Kreativität

„Die kreativ tätigen Filmschaffenden, also z.B. Autoren, Komponisten, Filmarchitekten, Kostümbildner und Regisseure wollen naturgemäß ihre künstlerischen Ansprüche, ihre Visionen realisieren. Die für die wirtschaftlichen Ergebnisse einer Filmproduktion verantwortlichen Produzenten und Produktionsleiter haben so die schwierige Aufgabe, möglichst optimale Arbeitsbedingungen für die kreativen Macher zu schaffen. Gleichzeitig wird erwartet, dass die jeweilige Produktion termingerecht, in der erforderlichen Qualität und im Budget bleibend fertig wird.“<sup>17</sup> Um all dies besser planen und steuern zu können, gibt es nun mit Prävisualisierung ein neues Handwerk in der Filmbranche.

Um die These aufzugreifen, dass Zeit, Geld und Kreativität die Hauptgründe für die Entstehung und Verwendung von Prävisualisierung sind, definiert dieses Kapitel die drei Begriffe und zeigt auf, welchen Einfluss die Prävisualisierung darauf hat. Neben diesen drei Faktoren gibt es natürlich noch andere wichtige Gründe, die allerdings immer wieder auf die drei oben genannten zurück zu führen sind. Dazu gehören Faktoren wie Kommunikation, Planung (Machbarkeitsstudien, Recherche und Entwicklung) und Risikomanagement<sup>18</sup>, auf die in dieser Arbeit nicht explizit eingegangen wird, da sie letztendlich unter den drei Hauptgründe subsumiert werden können und eine detaillierte Darstellung den Rahmen dieser Arbeit überschreiten würde.

„It can save substantial amounts of time and money during the production by eliminating shots that don't work early on the process, when the least amount of energy has been expended on them.“<sup>19</sup> Hier beschreibt Ferster, dass bei einer Filmproduktion mit

15 Katz, Steven D. (1991). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Studio City (Michael Wiese Productions). S. 4

16 Vgl. Stammermann, Clara (2012). *Wissenschaftliche Dokumentation über die Durchführung eines Projektmoduls in den Firmen „Framestore CFC“ und „The Third Floor Inc.“*. Mittweida: Hochschule Mittweida, unveröffentlichte Praktikumsarbeit. S. 6-11

17 Wendling, Eckhard (2008). *Praxis Film: Filmproduktion: Einführung in die Produktionsleitung*. Konstanz (UVK Verlagsgesellschaft mbH) (Band 46). S. 11

18 Vgl. von Rimscha, Björn (2010). *Risikomanagement in der Entwicklung und Produktion von Spielfilmen: Wie Produzenten vor Drehbeginn Projektrisiken steuern*. Wiesbaden (VS Verlag für Sozialwissenschaften)

19 Ferster, Bill (April 1998). *Idea Editing: Previsualization for Feature Films*. URL: <http://www.stagetools.com/previs.htm> (Stand: 11.06.2012)



Prävisualisierung sowohl Zeit als auch Geld gespart werden kann. Denn, dass im Vorfeld der Dreharbeiten jede Kameraeinstellung geprüft wird und feststeht, welche Technik am Set gebraucht wird, erleichtert vieles. Einerseits muss niemand mehr am Set fragen, wie die nächste Szene aussehen soll, und andererseits wird auch keine unnötige und teure Technik gebucht. Ein passendes Beispiel dafür bringt auch Briones im MovieMaker Magazin: „All the equates to a lot of money saved when there are a lot of expensive people and equipment in the room and the clock is ticking and you're losing light.“<sup>20</sup>

Heutzutage werden viele Produktionen in Hollywood aufwendiger und damit teurer. Dadurch müssen sich die Filmemacher immer mehr nach kostensparenden Lösungen umsehen. Um dies zu verwirklichen, „geht der Trend bei der Massenproduktion für Film und Fernsehen zur Kosteneinsparung via Automatisierung. Dies bedeutet den verstärkten Einsatz von Computern auf allen Ebenen: von der Storyboard-Entwicklung und Prävisualisierung, die als durchkalkulierte Computersimulation aus den Dreharbeiten möglichst jede Unwägbarkeit nehmen soll [...].“<sup>21</sup> Durch diese Minimierung von Risiken, Zeit und Kosten und die Chance, die fertige Prävisualisierung als Mittel zur Finanzierung zu nutzen, können Produzenten bei Filmproduktionen vieles umsetzen, was vor einigen Jahren noch nicht denkbar war. Denn es ist üblich, dass die 3D Animationen statt oder zusätzlich zu einem Drehbuch und Storyboard eingereicht werden, um einerseits Studios und Filmförderungen und andererseits namenhafte Schauspieler für die Produktionen zu gewinnen.

Doch „Unterschiedliche Ansichten über den Begriff und die Gewichtung der Qualität im Verhältnis zu den Kosten finden sich immer auch zwischen den künstlerischen Teammitgliedern und dem für die Kosten verantwortlichen Produktionsteam.“<sup>22</sup> Das bedeutet, dass natürlich für das Produktionsteam Zeitersparnis und Kostenminimierung im Vordergrund stehen, aber für den Regisseur z.B. seine kreativen Freiheiten mehr Bedeutung haben. Prävisualisierung gibt hier die Möglichkeit, beides zu realisieren und so eine gute Balance zwischen Kommerz und Kreativität schaffen zu können.

---

20 Williams, Phillip (Spring 2012). *Previsualization Primer*. In: MovieMaker Magazine. S. 29

21 Hoberg, Almuth (1988). *Film und Computer: Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. Frankfurt am Main [u.a.] (Campus Verlag). S. 83

22 Wendling, Eckhard (2008). *Praxis Film: Filmproduktion: Einführung in die Produktionsleitung*. Konstanz (UVK Verlagsgesellschaft mbH) (Band 46). S. 196

Für Regisseure bringt Prävisualisierung viele Vorteile: „Directors who can navigate their imaginations before they begin shooting will inevitably find more distinctive ways to craft their scenes, compositions, and cameramoves.“<sup>23</sup> und „All kinds of directors are becoming savvy about 3D-animated previs because it’s like insurance and brings out their best stuff. [...] For most, it’s more than an ego thing; it’s about passion for their art.“<sup>24</sup> Beide Aussagen zeigen, dass die Regisseure alle Ideen vor dem Dreh visualisieren können, um so sowohl ihre Visionen vorab zu verwirklichen, als auch während des kreativen Prozesses des Erstellens ihrer neuen Ideen entwickeln und direkt ausprobieren können.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die drei Faktoren Zeit, Geld und Kreativität bei einer Filmproduktion unumgänglich sind und auch in der Verwendung von Prävisualisierung eine sehr große Rolle spielen: „Clearly, previs saves time and money and — in the right hands — might actually lead to improved storytelling.“<sup>25</sup> Im weiteren Verlauf dieser Arbeit wird herausgearbeitet werden, in welchem Verhältnis diese Faktoren früher zueinander standen, heute stehen und welchen Einfluss dies auf die Branche und das Filmemachen hat. Die folgenden Exkurse zu „Genres“ und „Schauspieler“ dienen als Hintergrundaspekte. Beide Gesichtspunkte sollten hinsichtlich der Gründe für eine Nutzung von Previsualisierung nicht außer Acht gelassen werden, können in dieser Arbeit jedoch nicht als eigenständige Kategorien erforscht werden, da dies den Rahmen der Arbeit überschreiten würde. Daher die Wahl des Exkurses.

## 2.3 Exkurs: Genres

„Die Standardisierung und die Vorhersehbarkeit archetypischer Strukturen des Filminhalts gelten als das Rezept für den Erfolg des Genre-Films und weisen auf den Warencharakter des Mediums hin.“<sup>26</sup> Das Genre eines Filmes spielt eine sehr wichtige Rolle: Es sagt viel über den Inhalt und die Machart eines Filmes aus. Dies kann auch die Verwendung von Prävisualisierung beeinflussen.

---

23 Katz, Steven D. (01.11.2003). *Can DFD Bring Back Visual Style?*. URL: [http://digitalcontentproducer.com/dcc/revfeat/video\\_populist\\_previz/](http://digitalcontentproducer.com/dcc/revfeat/video_populist_previz/) (Stand: 22.06.2012)

24 Plantec, Peter (26.01.2005). *The Digital Eye: Previs Wizardry*. URL: <http://www.awn.com/articles/digital-eye-previs-wizardry> (Stand: 11.06.2012)

25 Ebd.

26 Ertel, Tanja Nadine (2001) *Globalisierung der Filmwirtschaft: Die Uruguay-Runde des GATT: Eine Analyse zur Ökonomie, Politik und Kultur von Film unter besonderer Berücksichtigung der Mediengeschichte und der Position der Verhandlungspartner EG und USA*. Frankfurt am Main [u.a.] (Peter Lang GmbH) (Europäische Hochschulschriften: Reihe 5, Band 2672). S. 51

Prävisualisierung ist für alle Film-Genres möglich, wird aber heutzutage hauptsächlich bei aufwendigen Filmen verwendet. Einen Grund dafür formulierte Bergan: „Science-Fiction- und Fantasyfilme wagen sich in Bereiche, in die bisher niemand vorgedrungen ist. Daher bedürfen sie mehr als alle anderen Genres der Spezialeffekte (SFX).“<sup>27</sup> Wie vorher schon beschrieben eignet sich Prävisualisierung vor allem in dem Bereich VFX, der in solchen Genres verstärkt zum Einsatz kommt: „[...] but previsualization is rapidly becoming a popular tool for cutting edge feature filmmaking, particularly when complex and expensive special effects are involved.“<sup>28</sup> Außerdem sind die besagten Science Fiction und Fantasy Filme sehr teuer und erfordern daher einer Kostenminimierung, die durch Prävisualisierung möglich ist.

Dass der Science Fiction Film „Star Wars“ Vorreiter der modernen Prävisualisierung war, wird noch in einem späteren Kapitel beschrieben werden. Zu diesem Zeitpunkt ist allerdings schon zu sagen, dass sich Prävisualisierung zusammen mit neuer Computertechnik und damit auch komplexeren, umfangreicheren und spektakuläreren Effekten weiterentwickelt hat: „In an area when live-action movies contain more digitally created elements than ever before, computer previsualization is increasingly common.“<sup>29</sup>

## 2.4 Exkurs: Schauspieler

Eine Star-Besetzung ist für einen Film oft der Schlüssel zum Erfolg. Es ist kein Geheimnis, dass namhafte Schauspieler viele Zuschauer ins Kino locken. Prävisualisierung kann einerseits dafür verwendet werden, dass sich ein Schauspieler dafür entscheidet, bei einem Film mitzumachen, und andererseits dafür, dass er sich die Szenen besser vorstellen und damit vielleicht sogar besser spielen kann.

„The blockbuster strategy - that bit-budget widely-released star-filled films are the key to high profit - is based largely on the creation of an information cascade that causes

---

27 Bergan, Ronald (2007). *Kompakt & Visuell Film: Geschichte, Genres, Regisseure, internationales Kino, Top 100 Filme*. München (Dorling Kindersley Verlag GmbH) [Original: Eyewitness Companions: Film. 2006]. S. 161

28 Ferster, Bill (April 1998). *Idea Editing: Previsualization for Feature Films*. URL: <http://www.stagetoools.com/previs.htm> (Stand: 11.06.2012)

29 Wolff, Ellen (17.09.2003). „Moving Storyboards“ *Take On New Dimensions: Previs for Animated Features*. URL: <http://www.awn.com/articles/moving-storyboards-take-new-dimensions-previs-animated-features> (Stand: 11.06.2012)

an avalanche of attendance as herds of potential viewers flock to the cinema.“<sup>30</sup> Hier deutet De Vany darauf hin, dass es in Hollywood eine Strategie zum Erfolg ist, finanziell aufwendige Filme mit Stars zu besetzen. Um diesen Erfolg zu verwirklichen, verwenden viele Filmemacher Prävisualisierung. So können sie einem potentiellen Schauspieler den Film in einem sogenannten Pitchvis vorstellen. Da sich die Geschichte und Machart eines Films viel besser verdeutlichen lässt, indem sich der Schauspieler schon Teile des Films vorab digital ansehen kann, anstatt nur ein Drehbuch zu lesen, ist Prävisualisierung ein gutes Hilfsmittel, um einen Schauspieler von einer Filmidee zu überzeugen. Natürlich muss die Filmidee auch an sich überzeugen, allerdings ist Prävisualisierung eine sehr gute Möglichkeit, diese zu unterstreichen und neben Schauspielern auch Studios und Filmförderungen für eine Produktion zu gewinnen.

Außerdem ist es durch die neue digitale Technik möglich, dass der in 3D nachgebildete Schauspieler sehr echt aussieht, so dass sich die reale Person sehr gut in die Handlungen versetzen kann. „Some previsualization artists will shoot new footage of a stand-in for the actor using a handheld video camera. Next, the head of the real actor is pasted onto the body of the stand-in.“<sup>31</sup> Diese Technik, dass digital der Kopf des Schauspielers auf den Körper eines Doubles gesetzt werden kann, wurde früher verwendet, um den Schauspieler in die Prävisualisierung einzubinden. Heute ist die Technik so ausgereift, dass der Schauspieler fast komplett digital nachgebildet werden kann.

Ein weiterer Vorteil von Prävisualisierung für Schauspieler ist, dass gefährliche Stunts nun weder von den Schauspielern selbst, noch von Stuntmans durchgeführt werden müssen. Durch Prävisualisierung kann alles, z.B. das Auto, das in ein Haus fährt, und der Schauspieler, der darin sitzt, so realistisch am Computer nachgebildet werden, dass die digitalen Elemente später nur noch in die Szene eingefügt werden müssen und die Produktion so wiederum Zeit, Geld und die damit verbundenen Risiken minimiert: „There are special instances where synthetic creations can be extremely helpful to the filmmaker. This is especially true in the area of very dangerous physical effects, or stunts work.“<sup>32</sup> Dies hat natürlich auch mit den, neben Prävisualisierung, modernen digitalen Möglichkeiten zu tun.

---

30 De Vany, Arthur (2004). *Hollywood Economics: How extreme uncertainty shapes the film industry*. Abingdon (Routledge). S. 123

31 Ohanian, A. Thomas; Phillips, E. Michael (2000). *Digital Filmmaking: The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*. Woburn (Butterworth-Heinemann). S. 68

32 Ebd., S. 68

Um abschließend noch einmal die Bedeutsamkeit von Schauspielern in Blockbustern aufzuzeigen, wird sich hier auf Tabellen von De Vany bezogen, die Filme in den Jahren 1985 bis 1996 darstellen. Die „Tabulation of revenue hits. Tabulation of movies with box-office gross >\$50 million“<sup>33</sup> besagt, dass 103 der erfolgreichsten Filme eine Starbesetzung hatten und nur 73 keine. Des weiteren zeigt die „Success rate for revenue hits. Success rate for movies with box-office gross >\$50 million“<sup>34</sup> auf, dass die Erfolgsrate der Films mit namhaften Schauspielern um 28% höher war, als die ohne. Die Chance, für ein Filmprojekt Star-Schauspieler zu gewinnen und damit den finanziellen Erfolg eines Filmes wahrscheinlicher werden zu lassen, steigt demnach durch die Prävisualisierung.

---

33 De Vany, Arthur (2004). *Hollywood Economics: How extreme uncertainty shapes the film industry*. Abingdon (Routledge). S. 128

34 Ebd., S. 128

## 3 Empirische Untersuchung

Neben den anstehenden theoretischen Untersuchungen liegt das Hauptaugenmerk der vorliegenden Arbeit auf einer empirischen Studie. Auch wenn durch Literatur viel zu einem Thema und damit auch zu einer Fragestellung herausgefunden werden kann, ist es wichtig, auch die heutigen Meinungen und Ansichten mit einfließen zu lassen. Deswegen eignet sich eine Befragung sehr gut, um die aktuelle Sichtweise auf den Sachgegenstand darzustellen. Diese empirische Untersuchung wurde erst nach den theoretischen Forschungen durchgeführt, da hierfür ein Grundwissen nötig war. Im folgenden Kapitel wird sowohl die Methodik, als auch die Durchführung der Befragung beschrieben.

### 3.1 Methodik

Bei dem Thema dieser Arbeit, die Aktualität der Gründe für Prävisualisierung zu überprüfen, bietet sich, wie schon erwähnt, ein theoretischer und ein empirischer Forschungsteil an. Um eine empirische Untersuchung so gut wie möglich durchführen zu können, werden in der Arbeit zuerst die theoretischen Überlegungen und Zusammenhänge aufgezeigt, um danach diese bestätigen oder widerlegen zu können. Allgemein bringt eine empirische Betrachtung des Forschungsgegenstands viele Vorteile mit sich, denn so lassen sich die Erkenntnisse und Meinungen von Menschen gut feststellen und mit den theoretischen Fakten in Verbindung bringen.

In dieser Arbeit wurde das quantitative statt qualitative Verfahren für geeignet angesehen. Denn auch wenn Experten oft das Sprachrohr einer Branche sind, bestand in diesem Fall keine Möglichkeit eines mündlichen Interviews, das dann qualitativ ausgewertet werden könnte. Durch den großen Zeitunterschied zu und die Vielbeschäftigung von den potentiellen Interviewpartnern in den USA war dies problematisch. Da sich durch die quantitative Auswertung Sachverhalte und Zusammenhänge sehr gut messen lassen und die Meinung von großen Gruppen herausgefunden werden kann, ist dieses

Verfahren in dieser Arbeit passender.<sup>35</sup> Bei der Fragestellung, ob die Gründe für Prävisualisierung noch aktuell sind, kommt es mehr darauf an, was die Mehrheit dazu sagt, als darauf, welche Meinung einzelne Experten vertreten. Hier steht im Vordergrund aufzuzeigen, ob die These durch die Befragung bestätigt oder widerlegt werden kann.

Bei einer quantitativen Auswertung ist die schriftliche Befragung mittels eines Fragebogens eine gängige Methode. Dieses Verfahren wurde auch in der vorliegenden Arbeit angewandt, damit die Befragten ihre Ansichten und Meinungen äußern konnten. Durch diese Art können objektiv Informationen über den Sachverhalt gewonnen werden. Bei der Erstellung des Fragebogens wurden sowohl geschlossene als auch offene Fragen verwendet. Durch geschlossene Fragen mit Antwortmöglichkeiten und Skalen lassen sich Sachverhalte gut bestätigen oder widerlegen, und durch die Verwendung von offenen Fragen kann durch die Befragung vieler Personen festgestellt werden, welche Meinungen die Gesamtheit vertritt und ob sich diese mit den theoretisch gewonnenen Erkenntnissen decken. Größtenteils wurden allerdings geschlossene Fragen verwendet, da diese für die Befragten einfacher und schneller zu beantworten sind und so die Chance von einer hohen Beteiligung größer ist.

Um zu überprüfen, ob die anfangs aufgestellte Hypothese zutrifft, wurde mittels der empirischen Untersuchung und damit der quantitativen Bewertung ein Hypothesentest durchgeführt.<sup>36</sup> Dafür wurden eine Nullhypothese und eine Alternativhypothese aufgestellt. Die Nullhypothese ist in diesem Fall die Ausgangshypothese, dass die Gründe für Prävisualisierung gleich geblieben sind, aber im Gegensatz zu früher heutzutage eine andere Gewichtung haben. Falls diese Hypothese mittels der empirischen Untersuchung widerlegt wird, tritt die Alternativhypothese in Kraft. Die Alternativhypothese besagt in diesem Fall, dass die damaligen Gründe für Prävisualisierung heute immer noch aktuell sind und sich von der Entwicklung bis heute nicht verändert haben. Es wurde im Voraus festgelegt, ab welchen Werten die Nullhypothese verworfen und damit die Alternativhypothese verwendet wird. Bei dieser Untersuchung wurde gesagt, dass, wenn sich die Werte nicht proportional zueinander verändert haben, die Nullhypothese bestehen bleibt. Wenn sich die Gründe für Prävisualisierung von früher auf

---

35 Vgl. Winter, Stefanie (15.05.2000). *Quantitative vs. Qualitative Methoden*. URL: [http://imihome.imi.uni-karlsruhe.de/nquantitative\\_vs\\_qualitative\\_methoden\\_b.html](http://imihome.imi.uni-karlsruhe.de/nquantitative_vs_qualitative_methoden_b.html) (Stand: 24.07.2012)

36 Vgl. Lederer, Dr. Bernd (24.10.2011). *Auswertung quantitativer Daten*. URL: <http://www.uibk.ac.at/iezw/mitarbeiterinnen/univ.-ass./bernd-lederer/auswertungquantitativerdaten.pdf> (Stand: 24.07.2012)

heute nicht oder nur proportional verändert haben, dann bedeutet das, dass sie noch aktuell sind und die Alternativhypothese angewandt und damit bestätigt wird.

## 3.2 Durchführung

Der Fragebogen für diese Umfrage ist in drei Bereiche gegliedert: Zum einen gibt es einen Teil über die früheren Gründe, dann einen zu den heutigen Gründen und abschließend eine Erhebung soziodemographischer Daten. So können die Ergebnisse der Arbeit entsprechend ausgewertet werden. Die Umfrage wurde online in einem Portal erstellt, um so die Verbreitung und Beantwortung zu erleichtern. Außerdem wurde die gesamte Befragung auf Englisch durchgeführt, da die Personen aus der Branche größtenteils in den USA und England arbeiten. Die Umfrage war eine Woche lang aktiviert, damit jeder die Möglichkeit hatte, daran teilzunehmen.

Um eine repräsentative Anzahl an Personen aus der Branche zu erreichen, wurde der erstellte Online-Fragebogen an die Mitarbeiter von The Third Floor Inc. London<sup>37</sup>, einer in der Branche arbeiteten Firma, geschickt. Darüber hinaus wurde er in dem Forum „Previsualization“ der Previs Society<sup>38</sup>, einer Gesellschaft von Personen aus der Branche, veröffentlicht. Außerdem wurde er in drei Prävisualisierungs-Online-Gruppen des Berufsnetzwerks LinkedIn<sup>39</sup> gestellt: Previs, Previsualization und The Previsualization Society. Es wurde demzufolge ein systematisches Verfahren angewendet, um die Befragung durchzuführen, und keine Zufallsstichprobe. Dies geschah, da ein bestimmter Bereich der Branche, nämlich deren MitarbeiterInnen, erreicht werden soll. Somit ist die Repräsentativität gesichert und es kann von den Ergebnissen auf die Meinung der Grundgesamtheit der Branche geschlossen werden.

Bei der Erstellung, Durchführung und Auswertung wurden die drei gängigen Gütekriterien Objektivität, Reliabilität und Validität beachtet. Objektivität sagt aus, dass der Forscher objektiv die Ergebnisse betrachtet, Reliabilität besagt, dass die Untersuchung zuverlässig ist und die Validität weist nach, dass der Forschungsgegenstand, der unter-

---

37 <http://thethirdfloorinc.com/>

38 <http://previssociety.com/>

39 <http://www.linkedin.com/>



sucht werden sollte, tatsächlich untersucht wird<sup>40</sup>. Dies wurde im Vorhinein der Untersuchung geprüft und damit bestätigt.

Nachdem die Befragung vorbereitet und durchgeführt wurde, werden zum einen die Ergebnisse der Forschung in den Kapiteln zu den früheren und heutigen Gründen für Prävisualisierung dargestellt und evaluiert. Zum anderen werden sie am Schluss zusammen mit den theoretisch gewonnenen Erkenntnissen ausgewertet und damit interpretiert. Dabei wird Wert darauf gelegt, dass es sich um eine objektive Interpretation handelt. Durch diese Vorgehensweise wird sicher gestellt, dass die Untersuchung sowie die Ergebnisse zuverlässig dargestellt und ausgewertet werden und es so zu einem unverfälschten Ergebnis kommt.

---

<sup>40</sup> Vgl. Rössel, Jörg; Szydlík, Marc (06.03.2012). *Empirische Sozialforschung I: Gütekriterien und Stichproben*. URL: <http://www.suz.uzh.ch/roessel/Lehre/lehveranstaltungen/sozialforschung/07-stichproben.pdf> (Stand: 26.07.2012)

## **4 Frühere Gründe**

Wie in der Einleitung erwähnt, ist der Hauptteil der vorliegenden Arbeit in zwei Teile gegliedert. In diesem geht es darum, die früheren Gründe für die Entwicklung von Prävisualisierung herauszuarbeiten, sowohl aus wissenschaftlichen Quellen, als auch aus einer empirischen Studie. Der theoretische Teil besteht aus zwei Bereichen: Zum einen aus den Meilensteinen der Filmgeschichte, die zu der Entstehung von Prävisualisierung geführt haben und zum anderen aus der Geschichte von Prävisualisierung an sich, sowohl geschichtlich als auch technisch betrachtet.

### **4.1 Theoretische Untersuchung**

Um herauszufinden, ob die Gründe, die für Prävisualisierung sprechen, immer noch aktuell sind, wird im folgenden theoretischen Teil als erstes die Entwicklung von Prävisualisierung beschrieben. Durch die Ausarbeitung, wieso es erfunden wurde, lässt sich dann auf die Gründe von früher schließen.

#### **4.1.1 Meilensteine der Filmgeschichte**

Durch die Meilensteine in der Filmgeschichte, die zu Prävisualisierung geführt haben, ist zu erkennen, wie und über welchen Zeitraum sich eine solche Kunstform entwickelt hat. In der vorliegenden Arbeit spielt die Entwicklung von Prävisualisierung aus der Filmgeschichte eine Rolle, da dies auf die Gründe hinweist.

Als Grundwissen, das im nächsten Kapitel ausführlich beschrieben wird, sollte in diesem Abschnitt beachtet werden, dass sich die moderne Prävisualisierung gegen Anfang der 90er Jahre entwickelt hat. Teile von dem, was sich vorher in der Filmgeschichte ereignet hat, kann auf diese Entwicklung hindeuten. Im Folgenden werden diese Ereignisse beschrieben.

„Weltfilm“ meint die prinzipielle Überwindung der ausschließlich oder primär national geprägten Filmkulturen [...].“<sup>41</sup> Mit dem Weltfilm entwickelte sich zwischen 1945 und 1960 eine neue Filmkultur: „Diese Blütezeit des narrativen Spielfilms war in dieser Breite und Geschlossenheit zunächst einmalig.“<sup>42</sup> Daraus lässt sich erkennen, dass es einen Wandel gegeben hat, aus dem sich immer neue Entdeckungen, Denkweisen und Techniken entwickelt haben. Dies geschah auch zu der Zeit, in der sich unter anderem neue Genres entwickelt haben,<sup>43</sup> welche im Zusammenhang mit Prävisualisierung stehen.

In den 50er Jahren wurden sowohl die Filme des Genres Science Fiction immer gefragter<sup>44</sup>, als auch welche, die die damals neuen Gefahren darstellten: „Auch wissenschaftliche Erfindungen haben die damaligen Ängste geschürt, allen voran die Atombombe mit den verheerenden Wirkungen der Radioaktivität.“<sup>45</sup> Und „Später wurden dann auch beide Motive miteinander verknüpft.“<sup>46</sup> Vor allem diese beiden Themen, Science Fiction und gefährliche Wissenschaft, bedürfen in der Produktion viele Effekte und bieten sich so für eine Prävisualisierung an.

Dass dieses und das darauf folgende Jahrzehnt für aufwendige Produktionen stand, bestätigen auch Christen und Blanchet: „[...] ein Zyklus von besonders aufwendig produzierten und spektakulären Filmen.“<sup>47</sup> Mit diesen neuartigen Ideen entwickelten sich auch neue Techniken, die diese speziellen Effekte verwirklichen konnten. „Für abstrakte Filme haben technikbegeisterte Experimentalfilmer wie John Whitney solche computergenerierten Bilder schon in den Sechzigerjahren eingesetzt. Im Spielfilmsektor tauchen sie aber erst in den Siebzigerjahren auf.“<sup>48</sup>

Um 1970 kam der Visionär Francis Ford Coppola, einer der ersten Verwender von Prävisualisierung, in die Filmbranche und trat „mit anspruchsvollen Werken“<sup>49</sup>, wie „Der Pate“ und „Apocalypse Now“, hervor. Außerdem gab es in Hollywood eine neue Ent-

---

41 Faulstich, Werner (2005). *Filmgeschichte*. Paderborn (Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. KG). S. 19

42 Ebd., S. 20

43 Vgl. Ebd., S. 169

44 Ebd., S. 132

45 Ebd., S. 133

46 Ebd., S. 134

47 Christen, Thomas; Blanchet, Robert (Hg.) (2008). *Einführung in die Filmgeschichte: New Hollywood bis Dogma 95*. Marburg (Schüren Verlag GmbH) (Band 3). S. 397

48 Ebd., S. 446

49 Faulstich, Werner (2005). *Filmgeschichte*. Paderborn (Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. KG). S. 208

wicklung: „Es ist soweit sicherlich nicht falsch, wenn man die Entwicklung, die das Hollywood-Mainstreamkino seit den Siebzigerjahren genommen hat, als massiven Kommerzialisierungsschub beschreibt.“<sup>50</sup> Dadurch, dass jetzt auch die Kosten immer mehr im Vordergrund standen, wurde nach einer Möglichkeit gesucht, die Produktionskosten zu verringern. Diese beiden Faktoren, der Beginn der Karriere von Coppola und die Kommerzialisierung, könnten unter anderem die Anfänge von Prävisualisierung bezeichnen.

Als nächstes zu erwähnen ist die Zeit von „Star Wars“, da die Anfänge von Prävisualisierung ohne Zweifel mit dem Beginn dieser Filmreihe in Verbindung stehen. George Lucas, der Coppola als Freund und Mentor hatte<sup>51</sup>, suchte nach einer Möglichkeit, seine geplanten Effekte vorher auszuprobieren und damit zu visualisieren. Lucas verband mit „Star Wars“ einerseits die zu der Zeit neuen Genres und andererseits das neue technische Bestreben, welches im nächsten Kapitel vertieft wird. So „[...] hat Lucas mit seinem „Krieg der Sterne“, der irgendwo „a long, long time ago, in a galaxy far away“ stattfindet, bereits Filmgeschichte geschrieben.“<sup>52</sup>

„Obwohl Informatiker und Special-Effects-Firmen wie George Lucas' Industrial Light and Magic (ILM) die technologische Entwicklung im Hintergrund weiter vorantreiben, sind computergenerierte Bilder für Hollywood danach erst mal passé.“<sup>53</sup> Nachdem viele Filme mit Effekten in den 80er Jahren keinen Erfolg vorzeigen konnten, glaubten die meisten nicht mehr an diese Technologie, aber Lucas trieb sie weiter voran. Dies bewährte sich auch, denn in den 90er Jahren trat mit der digitalen Technik das Verlangen nach Neuem wieder vor. „Das filmische Bild entwickelte sich in dieser Phase der Filmgeschichte von einer analogen Repräsentation des Abgebildeten zu einer virtuellen, d.h. künstlich erzeugten Realität ganz eigener Art. Wirklichkeit wurde nicht mehr analog animiert, sondern digital simuliert - und damit war im Prinzip alles möglich [...]“<sup>54</sup> Diese neuen Möglichkeiten bildeten, was die digitale Technik angeht, den Grundstein der Prävisualisierung.

---

50 Christen, Thomas; Blanchet, Robert (Hg.) (2008). *Einführung in die Filmgeschichte: New Hollywood bis Dogma 95*. Marburg (Schüren Verlag GmbH) (Band 3). S. 396

51 Vgl. Ebd., S. 399

52 Ebd., S. 400

53 Ebd., S. 447

54 Faulstich, Werner (2005). *Filmgeschichte*. Paderborn (Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. KG). S. 285-286

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Prävisualisierung entwickelt wurde, um die Effekte in den neu aufgekommenen Genres wie Science Fiction besser planen zu können. Durch die aufwendigen Produktionen waren Filmemacher wie Lucas dazu animiert, sich mit den Techniken zu befassen, und die Anfänge der modernen Prävisualisierung waren geschaffen. Außerdem spielte das Thema der Kostenminimierung eine große Rolle.

### 4.1.2 Geschichte der Prävisualisierung

Im vorangegangenen Kapitel wurden die Meilensteine in der Filmgeschichte beschrieben, die Hinweise auf die Entwicklung der Prävisualisierung geben. Nun geht es darum aufzuzeigen, wer Prävisualisierung erfunden hat, wann dies geschah und woraus es entwickelt wurde. Prävisualisierung wurde Anfang der 90er Jahre entwickelt und alles, was im folgenden Kapitel beschrieben wird, hat eine Basis für die moderne Prävisualisierung gestellt, kann aber noch nicht so genannt werden.

Ein Vorgänger der Weiterentwicklung der Storyboards war Alfred Hitchcock, der es durch genaue Storyboards und Kamerapläne schaffte, seine kompletten Filme zu visualisieren: „Alfred Hitchcock was said to be able to visualize his films so completely, that he considered the work of actual shooting to be pure drudgery. He generated extremely detailed storyboards and camera plans for his films that helped explain his internal vision of the film to others.“<sup>55</sup>

Doch der Regisseur, der mit der Entwicklung von Prävisualisierung in einem wichtigen Zusammenhang steht, ist wie schon erwähnt Francis Ford Coppola, der seine filmischen Anfänge in den 60er Jahren fand. „Er ist [...] ein technikbegeisterter Tüftler, der eine Vorreiterrolle in der Verwendung von Videotechnik bei der Filmproduktion einnimmt. [...] Sein Einfluss auf den zeitgenössischen amerikanischen Film steht unbestritten fest.“<sup>56</sup> Seine Affinität zur Technik bereitete Coppola den Weg, seine Ideen auf damals neue Art ausleben zu können. Außerdem schaffte er es, die damaligen Zeichen

---

<sup>55</sup> Ferster, Bill (April 1998). *Idea Editing: Previsualization for Feature Films*. URL: <http://www.stagetools.com/previs.htm> (Stand: 11.06.2012)

<sup>56</sup> Weyand, Gabriele (2000). *Der Visionär: Francis Ford Coppola und seine Filme*. St. Augustin (Michael Itschert, Gardez! Verlag) (Filmstudien: Band 16). S. 9

zu deuten und so die richtige Zeit für neue Denkweisen zu nutzen: „Für Coppola war es ein großes Glück, grade in diesen Zeiten des Umbruchs, wo Experimente noch möglich waren und er seine Visionen noch relativ ungehindert auf die Leinwand bringen konnte, seine Karriere zu beginnen, und er wußte die Gunst der Stunde zu nutzen.“<sup>57</sup>

„But it is Francis Ford Coppola who is undisputedly the father of modern previsualization techniques for feature films. He had been using elaborate storyboards and “radio dramas” (recorded script readings by the actors) on many of his early films [...]“<sup>58</sup> Hier bestätigt Ferster, dass Coppola einer der Vorreiter der modernen Prävisualisierung war. Als er den jungen Regisseuren George Lucas und Steven Spielberg in den 70er Jahren den Weg in die Filmwelt bereitete<sup>59</sup> fand die Prävisualisierung mit Lucas' „Star Wars“ ihre Anfänge. „One day, in a brilliant flash of white light, he saw the future, and he has spent the last twenty years showing it to us.“<sup>60</sup> So sagte Steven Spielberg in dem Vorwort des Buches „George Lucas: The Creative Impulse“ über seinen Kollegen, dass er bereits sehr früh die Zukunft gesehen hat und sie von da an der Filmwelt offenbarte.

„Der enorme weltweite Erfolg dieser Serie begründete einen neuen Mythos: ein neues Heldenepos, in dem die Lösung aller Probleme letztlich der mystisch anmutenden MACHT überantwortet wird“,<sup>61</sup> schrieb Faulstich 2005 über die „Star Wars“ Reihe. Doch dieser Welterfolg kostete auch einiges. Später erzählte Lucas, dass er für den „Star Wars“ Film 1977 eine Million Dollar schon vor der Produktion für Effekte ausgegeben hat: „Lucas recalled years later that a million dollars had been spent for special effects, but to that point not a frame had been shot.“<sup>62</sup> Dieser Ausspruch von Champlin lässt erahnen, dass Lucas mit teuren Effekten und daher eventuell auch mit Prävisualisierung gearbeitet hat, um diese Effekte schon vor dem Dreh planen zu können.

Diesen kreativen Prozess der Visualisierung und die damit verbundene Technik entwickelte Lucas in den nächsten Jahren immer weiter, sodass er bei der dritten Episode

57 Weyand, Gabriele (2000). *Der Visionär: Francis Ford Coppola und seine Filme*. St. Augustin (Michael Itschert, Gardez! Verlag) (Filmstudien: Band 16). S. 11

58 Ferster, Bill (April 1998). *Idea Editing: Previsualization for Feature Films*. URL: <http://www.stagetools.com/previs.htm> (Stand: 11.06.2012)

59 Vgl. Bergan, Ronald (2007). *Kompakt & Visuell Film: Geschichte, Genres, Regisseure, internationales Kino, Top 100 Filme*. München (Dorling Kindersley Verlag GmbH) [Original: Eyewitness Companions: Film. 2006]. S. 276

60 Champlin, Charles (1992). *George Lucas: The Creative Impulse*. London (Virgin Books). S. 7

61 Faulstich, Werner (2005). *Filmgeschichte*. Paderborn (Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. KG). S. 270-271

62 Champlin, Charles (1992). *George Lucas: The Creative Impulse*. London (Virgin Books). S. 42

von „Star Wars“ eines der besten Teams für Prävisualisierung zusammenstellte: „But in the '90s, the computer pushed the entire film design process to a new level. It's not surprising that George Lucas, who in 1975 cut together aerial dogfight shots from old World War II movies to previz the X-Wing battles for the first Star Wars (Episode V), has assembled one of the most highly evolved previz teams for Episode III — Revenge of the Sith.“<sup>63</sup>

Die vorher erwähnten Regisseure schafften es, auch vor Jahrzehnten, durch die Notwendigkeit der Planung von Effekten im Voraus, Computertechnik für ihre Kunst zu verwenden, das später immer populärer wurde. „Doch seit die Computer leistungsstark genug für anspruchsvollere graphische Anwendungen sind, weitet sich deren Einfluß auch in den ästhetisch-künstlerischen Bereich der Produktionsvorbereitung aus.“<sup>64</sup> Nachdem nun der Weg von den Anfängen bis heute aufgezeigt wurde, ist auch noch erwähnenswert, wie sich die Prävisualisierung von Amerika nach Europa ausgebreitet hat.

Wobei diese neue Kunstform zuerst nur in Hollywood selbst zum Einsatz kam, so bildete sich in den letzten Jahren dafür auch ein Markt in England: „American-initiated and -financed projects have long been important to film production in the United Kingdom, not only in terms of technological development, training and employment of British skills and creative expertise, but also in terms of the creation and maintenance (and sometimes the demise) of infrastructure such as studio facilities.“<sup>65</sup> Es bietet sich an, dass Hollywoodfilme heutzutage oftmals auch in England produziert werden, da es einige Steuervergünstigungen und viele Studios gibt. Anzeichen dafür, dass es neben Amerika auch England auf dem Weltmarkt schaffen würde, gab es schon in den 60er Jahren: „Der Beitrag Englands zum Weltfilm war in den 60er und 70er Jahren ausgeprägter als vorher. Den Hintergrund bildete eine engere Verflechtung britischer Regisseure und amerikanischer Produktions- und Verleihfirmen [...].“<sup>66</sup> In Deutschland hingegen ist Prävisualisierung noch nicht sehr verbreitet, dies wird am Ende der Arbeit im Ausblick näher beschrieben werden.

---

63 Katz, Steven D. (01.04.2005). *Charting the Stars* v.3. URL: [http://digitalcontentproducer.com/dcc/revfeat/video\\_charting\\_stars/index.html](http://digitalcontentproducer.com/dcc/revfeat/video_charting_stars/index.html) (Stand: 11.06.2012)

64 Stalla, Philippe (c 2007). *Der Film wird digital: Der Einfluss der Digitalisierung auf die professionelle Filmproduktion*. Saarbrücken (VDM). S. 85

65 Goldsmith, Ben; O'Regan, Tom (2005). *The Film Studio: Film Production in the Global Economy*. Oxford (Rowman & Littlefield Publishers, Inc.). S. 136

66 Faulstich, Werner (2005). *Filmgeschichte*. Paderborn (Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. KG). S. 195

### 4.1.3 Technische Entwicklung

Auch wenn die Technik in der vorliegenden Arbeit nicht im Vordergrund steht, sollte dennoch die technische Entwicklung von Prävisualisierung aus dem Storyboard heraus betrachtet werden. Dieser Teil der Arbeit zeigt, wie die vorliegenden Möglichkeiten zu der Zeit der Entstehung genutzt wurden und was die Vorläufe von Prävisualisierung waren.

„For the Star Wars prequels, previs is an essential tool that George Lucas has used to paint an accurate picture of what his final films will look like long before, and even during, production.“<sup>67</sup> Doch wie ist es dazu gekommen? „A film cannot be designed solely on paper, whether this is the script or a storyboard.“<sup>68</sup> Dies fanden auch einige Regisseure und so entwickelte sich der Modellbau.

Schnell genügte dies aber nicht mehr und so entstand bald Bord-o-matic, wo die Storyboards zusammen geschnitten werden: „Sie werden in zeitlichen Bezug zueinander gesetzt und immer öfter sogar animiert. Der Film wird also geschnitten, noch bevor auch nur ein einziges Bild aufgenommen wurde.“<sup>69</sup> „Diese Vorgehensweise bedeutet einen radikalen Umsturz des filmischen Produktionsprozesses: Zwar werden Storyboards schon seit langem zur visuellen Planung der einzelnen Einstellungen eines Films verwendet. Doch über die genaue praktische Umsetzung wird dabei letztlich erst bei den Dreharbeiten entschieden, von der Montagefolge ganz zu schweigen.“<sup>70</sup>

Die Technik, die anschließend entwickelt wurde und ihren Einsatz unter anderem bei Lucas' „Star Wars“ fand, nennt sich Video-matic. Dies bildete in den 70er Jahren einen wichtigen Grundstein für die digitale Prävisualisierung. „We showed videos with crew members running through the frame holding airplanes on sticks. We showed videos of motion control moves. We showed previsualizations made from hand drawn storyboard keyframes shot on video or film.“<sup>71</sup>

67 Gregoire, Daniel (30.09.2003). *The State and History of Previsualization on the Star Wars Prequels*. URL: <http://www.awn.com/articles/production/state-and-history-previsualization-istar-warsi-prequels> (Stand: 11.06.2012)

68 Katz, Steven D. (1991). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Studio City (Michael Wiese Productions). S. 6

69 Stalla, Philippe (c 2007). *Der Film wird digital: Der Einfluss der Digitalisierung auf die professionelle Filmproduktion*. Saarbrücken (VDM). S. 87

70 Ebd., S. 88

71 Fink, Michael (25.09.2003). *A Little History on Previsualization*. URL: <http://www.awn.com/articles/production/little-history-previsualization> (Stand: 11.06.2012)



Dies zeigt, dass sich die Filmemacher mit Techniken wie Modellen und Videos halfen, als es noch keine digitalen Möglichkeiten am Computer gab, um ihre Visionen zu visualisieren. Über die Technik in „Star Wars“ berichtet Charles Champlin, dass Lucas die Technik revolutioniert hat: „It launched a revolution in the science of motion-picture special effects, using computer-controlled cameras and other advanced techniques to create fantasy on a scale and with a believability that the movies had never known before.“<sup>72</sup>

„Directors have been getting their rocks off for more than 70 years with storyboards, illustrations, video, and miniature sets — even other movies — any tool that helps them puzzle out a series of shots for a sequence.“<sup>73</sup> Hier verweist Steven D. Katz darauf, dass es eine lange Zeit für Regisseure möglich war, ohne eine digitale Prävisualisierung, ihre Ideen vorher anzuschauen und zu planen. Heute jedoch ist dies durch Computertechnik viel einfacher und das wurde auch in der Branche früh erkannt, was er 2003 formulierte: „For most directors, storyboards have been enough. This is beginning to change [...]“<sup>74</sup>

Eine wirklich sehr gute Zusammenfassung der technischen Geschichte der Prävisualisierung schrieb Fink: „Before getting to the motion control stage, we did previs with foam core cut-outs, video (when it got to the level of hand-holdability), paper dolls and action figures. We showed location stills to which we had added hand drawn foreground objects or figures. [...] In the late ‘80s, lipstick video cameras made the presentation of previsualizations of miniature shots and complex live-action shots easier. [...] The idea of rendering scenes in 3D for previs was a concept that many of us wanted to try, but we didn’t have the software or the computing power. Finally, digital previsualization became a reality, with many limitations, in the early ‘90s.“<sup>75</sup>

---

72 Champlin, Charles (1992). *George Lucas: The Creative Impulse*. London (Virgin Books). S. 12

73 Katz, Steven D. (01.04.2005). *Charting the Stars v.3*. URL: [http://digitalcontentproducer.com/dcc/revfeat/video\\_charting\\_stars/index.html](http://digitalcontentproducer.com/dcc/revfeat/video_charting_stars/index.html) (Stand: 11.06.2012)

74 Katz, Steven D. (01.11.2003). *Can DFD Bring Back Visual Style?*. URL: [http://digitalcontentproducer.com/dcc/revfeat/video\\_populist\\_previz/](http://digitalcontentproducer.com/dcc/revfeat/video_populist_previz/) (Stand: 22.06.2012)

75 Fink, Michael (25.09.2003). *A Little History on Previsualization*. URL: <http://www.awn.com/articles/production/little-history-previsualization> (Stand: 11.06.2012)

#### 4.1.4 Zusammenfassung

In den vorangegangenen Kapiteln wurde beschrieben, was in der Filmgeschichte passiert ist, so dass es zur Entwicklung von Prävisualisierung kam. Es wurden die geschichtlichen Meilensteine aufgezeigt, aus den sich Prävisualisierung entwickelt haben könnte, und außerdem die Geschichte der Prävisualisierung an sich aufgeführt. Das „wie“ ist somit erklärt. Die Frage ist aber nun nach dem „wieso“ — also nach den Gründen.

Um dies aus den verwendeten theoretischen Informationen herauszufinden, ist es einerseits wichtig, aus den Geschehnissen darauf zu schließen, und andererseits, direkte in der Literatur aufgezeigte Gründe herauszuarbeiten. Durch die Fakten, die vorher beschrieben wurden, lässt sich erkennen, dass Prävisualisierung durch Kostenersparnisse in der Produktion entwickelt wurde. Da die Produktionen immer teurer wurden, bietet es sich an, durch Prävisualisierung besser planen und damit Kosten einsparen zu können.

Der zweite und auch wichtigste Grund war dennoch, dass die Filme zu dieser Zeit immer spektakulärer wurden und die zu verwendeten Effekte eine vorherigen Planung benötigten. Mitbegründer wie Francis Ford Coppola und vor allem George Lucas brauchten ein Handwerk, mit dem sie ihre zu der Zeit neuartigen Ideen und Effekte nicht nur umsetzen, sondern auch vor den Dreharbeiten ausprobieren konnten.

„While previs was born out of a need to address the enormous complexities of special-effects driven, tentpole films, key players in the previs world point to its growing relevance as a storytelling tool for projects of all sizes and budgets.“<sup>76</sup> Durch diese Aussage von Williams lässt sich belegen, dass Prävisualisierung aus der Notwendigkeit der Planung von Spezialeffekten heraus entwickelt wurde, aber heutzutage in allen Bereichen, Sparten und Klassen von Filmen verwendet wird.

---

76 Williams, Phillip (Spring 2012). *Previsualization Primer*. In: MovieMaker Magazine. S. 28

## 4.2 Empirische Untersuchung

Um die in dem theoretischen Teil gewonnenen Erkenntnisse überprüfen zu können, wurde eine empirische Untersuchung durchgeführt. Die Umfrage dazu ist in drei Teile aufgeteilt, in dem der erste Fragen über die Entstehung von Prävisualisierung zu Beginn der 90er Jahre behandelt. Die Ergebnisse der Umfrage aus diesem Teil werden im Folgenden dargestellt und evaluiert.

### 4.2.1 Ergebnisdarstellung

An der Umfrage haben innerhalb von einer Woche rund 50 Personen teilgenommen<sup>77</sup>. Von den befragten Personen arbeiten ca. 74% im technisch-kreativen Bereich der Branche und damit 26% in der Produktion. Da in der Branche verhältnismäßig viele in dem technisch-kreativen Bereich arbeiten und nur wenige auf Seiten der Produktion, sind diese Zahlen repräsentativ und entsprechen der realen Verteilung. Die Befragten haben jeweils 1 bis 20 Jahre Berufserfahrung im Bereich der Prävisualisierung und arbeiten durchschnittlich seit 4,88 Jahre in der Branche.

Im Folgenden werden die Ergebnisse des Teils zu den früheren Gründen dargestellt. Dazu werden die einzelnen Fragen mit ihren Statistiken aufgeführt, damit anschließend Schlüsse aus diesen Informationen gezogen werden können. Um die quantitative Auswertung der Daten anwenden zu können, werden die Ergebnisse durch die deskriptive, also beschreibende Statistik dargestellt. Dies geschieht tabellarisch in Diagrammen.

---

<sup>77</sup> Die offiziellen Mitarbeiterzahlen betragen: The Third Floor Inc. London = 32; die offiziellen Mitgliederzahlen betragen: LinkedIn Gruppe „Previs“ = 393, LinkedIn Gruppe „Previsualization“ = 184, LinkedIn Gruppe „The Previsualization Society“ = 278 und Previs Society = 135. Dies ergibt eine Gesamtzahl von 1022, die nicht mit einer identischen Anzahl von Personen verwechselt werden kann. Der Grund hierfür liegt in den möglichen Mehrfachmitgliedschaften der einzelnen Personen. Aufgrund der eigenen praktischen Erfahrungen in dieser Branche gilt es als gesichert, dass mindestens doppelte Mitgliedschaften bestehen und bei vielen drei- bis vierfache Mitgliedschaften gegeben sind. Das ergibt eine maximale Personenzahl von einem Drittel (ca. 341) bis die Hälfte (511) der Gesamtzahl. Damit liegt der prozentuale Anteil der Befragten zwischen 9,8% und 14,7%.

1. Gab es ein Schlüsselereignis in der Filmgeschichte, das auf Prävisualisierung deutet?

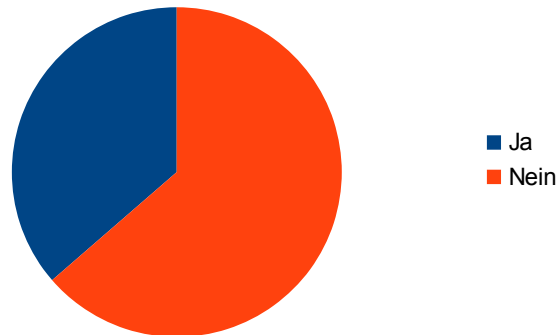


Abbildung 1: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 1.

2. Wenn ja, welches?

- Digitalisierung
- Neue Technologien (VFX)
- Star Wars

3. Gab es einen Film, der die Anfänge von Prävisualisierung bildete?

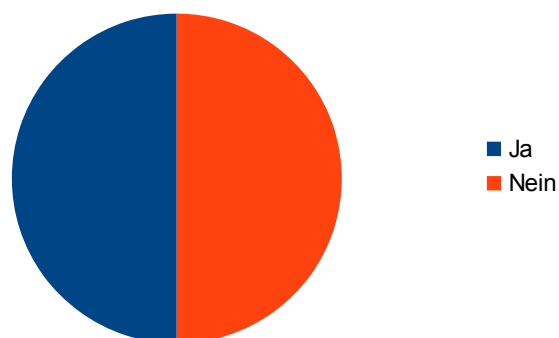


Abbildung 2: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 3.

## 4. Wenn ja, welcher?

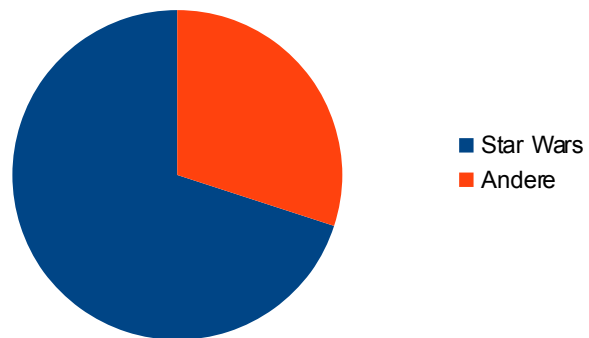


Abbildung 3: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 4.

## 5. Spielt das Genre eines Films eine Rolle in der Verwendung von Prävisualisierung?

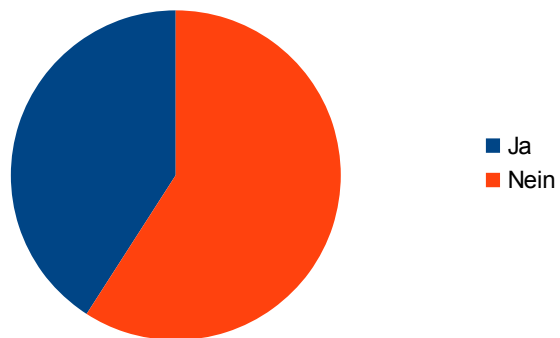


Abbildung 4: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 5.

## 6. Für welches Genre bietet sich Prävisualisierung am besten an?

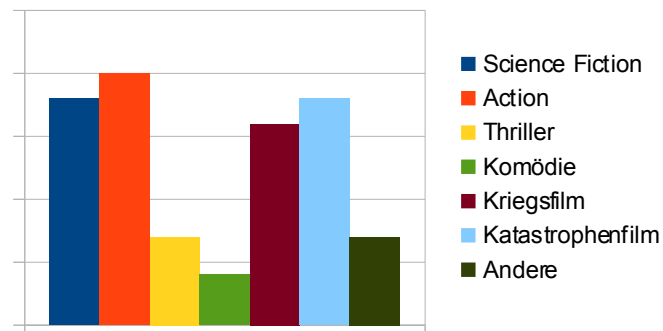


Abbildung 5: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 6.

Andere:

- Fantasy
- alles wofür viel VFX verwendet wird

## 7. Welche Gründe haben dazu geführt, dass Prävisualisierung entwickelt wurde?

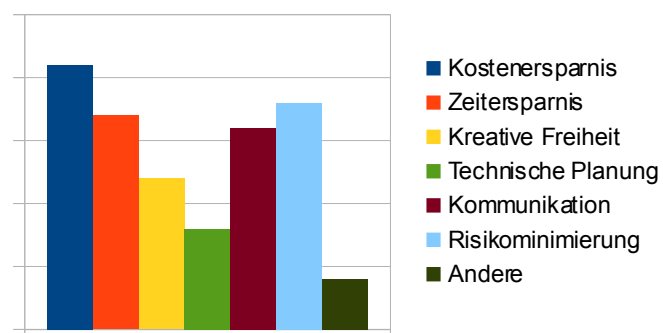


Abbildung 6: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 7.

8. Welche Bedeutung hatten die Faktoren Zeit, Geld und Kreativität früher in der Entstehung von Prävisualisierung? (1 = geringe Bedeutung; 4 = sehr große Bedeutung)

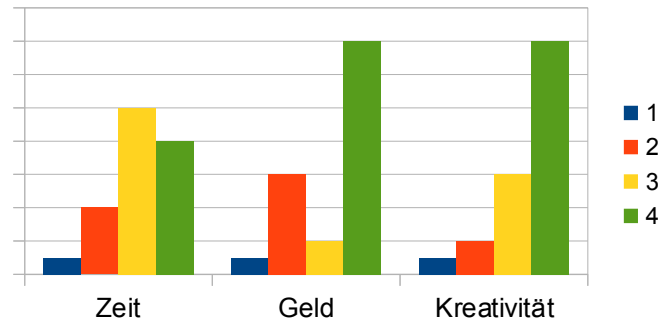


Abbildung 7: Empirische Untersuchung, Teil 1, Ergebnis Frage 8.

## 4.2.2 Ergebnisevaluation

Nachdem die empirische Untersuchung durchgeführt und die Ergebnisse in Statistiken dargestellt wurden, werden nun diese Erkenntnisse evaluiert. Das bedeutet, dass die vorangegangenen Informationen beschrieben, analysiert und bewertet werden. Außerdem werden sie mit den theoretisch gewonnenen Erkenntnissen verglichen, um festzustellen, ob die empirische Studie diese bestätigt oder widerlegt.

Auf die Frage, ob es ein Schlüsselereignis in der Filmgeschichte gegeben hat, aus dem Prävisualisierung entwickelt wurde, antworteten nur 36% der Befragten mit „ja“. Im Gegensatz zu den theoretischen Untersuchungen aus Kapitel 4.1.1, bei denen es sich herausstellte, dass es Meilensteine gab, die auf die Entstehung von Prävisualisierung schließen lassen, sagten hier 64%, dass es keines gab. Dies lässt zum einen darauf schließen, dass einige Befragte sich vielleicht nicht mit der Filmgeschichte beschäftigt haben oder tatsächlich nicht denken, dass ein Ereignis diese Entwicklung beeinflusst hat. Allerdings waren die Antworten von denjenigen, die die Anfänge von Prävisualisierung in der Filmgeschichte sehen, dieselben wie die in dieser Arbeit theoretisch herausgefundenen: Der Film „Star Wars“, der Einsatz von neuen Technologien wie VFX und die Digitalisierung. Damit unterstreicht dieses Ergebnis die theoretischen Forschungen.

Bei der Frage, ob ein bestimmter Film die Anfänge von Prävisualisierung gebildet hat, waren mehrere Befragte der Meinung, dass es das hat. 50% sprachen sich für die Anfänge durch einen Film aus und daher nur 50% dagegen. Nennenswert ist, dass 70% der Meinung sind, dass der Film „Star Wars“ den Beginn von Prävisualisierung bezeichnet hat. Auch dies bestätigt die theoretisch gewonnenen Erkenntnisse. Dieses Ergebnis zeigt, dass der Film „Star Wars“ tatsächlich eine Grundlage der modernen Prävisualisierung war und auch heute noch in den Köpfen der Mitarbeitern der Branche zu finden ist.

Grundsätzlich ist zu sagen, dass Prävisualisierung bei jedem Film verwendet werden kann und dies nicht vom Genre abhängt. Allerdings wurde festgestellt, dass sich Prävisualisierung bei einigen Genres besser eignet, nämlich bei denen mit vielen Effekten. 60% der Befragten sind der Meinung, dass das Genre keine Rolle in der Verwendung von Prävisualisierung spielt. Dies spiegelt sich teilweise auch in den Antworten der nächsten Frage wieder. Zwar gab es kein Genre, das sich nicht für Prävisualisierung anbietet, allerdings haben die aufwendigeren Produktion mehr Gewichtung. So werden die Genres Science Fiction, Action, Kriegsfilm und Katastrophenfilm als diejenigen gekennzeichnet, für das sich Prävisualisierung am besten eignet. Bemerkenswert ist, dass Fantasy, welches Genre theoretisch als sehr passend für Prävisualisierung befunden wurde (S. 11), in der Umfrage nicht aufgelistet wurde, doch viele Befragte dies anbrachten. Dies wurde bewusst nicht mit aufgeführt um zu sehen, ob die Befragten es selbst nennen würden, was eingetroffen ist. Außerdem bestätigen die Befragten mit der Antwort, dass sich Prävisualisierung bei allen Produktionen anbietet, für das viel VFX verwendet wird, die theoretisch gewonnenen Erkenntnisse.

In der Reihenfolge Kostenersparnis, Risikominimierung, Zeitersparnis, Kommunikation, kreative Freiheit und technische Planung erachteten die Befragten die Gewichtung der Gründe für die Entwicklung von Prävisualisierung. Hier standen die Faktoren auf der Seite der Produktion im Vordergrund und die technisch kreativen an letzten Stellen. Es wurde im Kapitel 4.1 dieser Arbeit herausgearbeitet, dass Prävisualisierung entwickelt wurde, um die aufwendigen Effekte besser planen und Geld einsparen zu können. Dies hat sich durch die empirische Untersuchung nur teilweise bestätigt. Natürlich spielt der Faktor Geld eine große Rolle, aber unerwartet die technische Planung keine so große.



Um sich dies noch mal aufgeschlüsselter betrachten zu können, zeigt das letzte Diagramm die Ergebnisse der Fragen, welche Bedeutung den Faktoren Zeit, Geld und Kreativität bei der Entwicklung zugeteilt wurden. Hier zeigt sich, dass mit durchschnittlich 3 der Zeit eine wichtige Bedeutung zuteil wurde. Der Faktor Geld wurde durchschnittlich mit 3,2 bewertet, was zeigt, dass dieser in der Entstehung mehr Bedeutung hatte. Doch erstaunlicher Weise bekam in der Einzelbewertung der Faktor Kreativität durchschnittlich die Bedeutung 3,4, also die größte. Dies widerspricht der Umfrage zuvor, wo die kreative Freiheit keine große Bedeutung bekam. Das kann bedeuten, dass Kreativität natürlich auch eine Rolle in der Entwicklung gespielt hat, aber in der Gesamtheit die produktionstechnischen Faktoren wie Zeit und Geld wichtiger waren. Doch auch wenn die Unterschiede zu erkennen sind, liegen die Werte sowohl in der vorangegangenen Frage, als auch in der jetzigen sehr dicht beieinander, wodurch solche Wechselwirkungen einfacher entstehen können.

## 5 Heutige Gründe

Der zweite Hauptteil dieser Arbeit beschäftigt sich mit den heutigen Gründen für die Verwendung von Prävisualisierung. Auch hier werden wie zuvor Erkenntnisse der theoretischen Forschung als auch die Ergebnisse der empirischen Untersuchung dargestellt.

### 5.1 Theoretische Untersuchung

Nachdem gezeigt wurde, wie sich die Prävisualisierung entwickelt hat, folgt nun die Darstellung, wie mit dieser Kunst- und Handwerksform heutzutage gearbeitet wird und aus welchen Gründen. Daher geht es in diesem Teil der Arbeit um die Darstellung, wie und für welche Filme Prävisualisierung heute verwendet wird und welche Vor- und Nachteile sich daraus ergeben. Anschließend werden die theoretisch gewonnenen Erkenntnisse mittels der Auswertung der empirischen Untersuchung bestätigt bzw. widerlegt.

#### 5.1.1 Prävisualisierung heute

Mittlerweile wird Prävisualisierung nicht mehr nur für die Erprobung und Planung von visuellen Effekten verwendet, sondern bringt Chancen für verschiedene Abteilungen. Neben Regie, Kamera, Schnitt und Art Department, bringt es auch Vorteile für andere Bereiche der Filmproduktion:

„There are several major categories where these techniques are used. These categories consist of:

1. Set construction and lighting considerations.
2. Art, costume, and makeup uses.
3. Casting roles.

4. Location scouting and property searches.
5. Storyboarding and script visualization with images and audio.
6. Feasibility studies to determine the possibility of achieving a specific effect.<sup>78</sup>

Daran lässt sich erkennen, dass Prävisualisierung die verschiedenen Abteilungen zusammen bringt und allen die Chance bietet, ihre Ideen vorher auszuprobieren. Allerdings bleibt folgender Konflikt: „Die Frage, ob es sich bei Kinofilm um ein Kultur- oder um ein Wirtschaftsgut handelt, lässt sich auf diesem Kontinent nicht eindeutig beantworten. Selbstverständlich handelt es sich bei Film um einen Ausdruck kultureller Identität. Aber selbstverständlich auch handelt es sich um ein Wirtschaftsgut, das für seinen ökonomischen Erfolg davon abhängig ist, dass es eine Öffentlichkeit erreicht, die bereit ist, für diesen Konsum zu zahlen.“<sup>79</sup> Dies zeigt sich auch in der Verwendung von Prävisualisierung, denn die Personen auf der Seite der Produktion, der Wirtschaft, möchten mittels Prävisualisierung Kosten verringern, Zeit einsparen und Risiken minimieren und daher alles so präzise wie möglich planen. Doch dies, und damit die Verwendung von Prävisualisierung, kann auch dazu führen, dass sich die kreativen Personen, wie der Regisseur, schon im Vorhinein so festlegen müssen, dass es am Set kaum noch Freiheiten gibt.

Trotz dieses Zwiespaltes wird Prävisualisierung heutzutage immer häufiger verwendet und es wird versucht, beide Teile mit einander zu verbinden: „Bei Sequenzen mit aufwendigen Spezial- sowie visuellen Effekten und ist eine digitale Previsualisierung, im Sinne von Coppolas Electronic Storyboard, mittlerweile allerdings sehr üblich. Hier können vor allem durch genaue vorherige Planung Kosten vermieden werden.“<sup>80</sup> Duncker beschreibt hier sehr passend die Seite der Produktion, sowie die der kreativen und technischen Personen. Außerdem arbeiten mittlerweile viele Regisseure in Hollywood sehr gerne mit Prävisualisierung, um ihre Visionen vorher darstellen zu können: „Previsualization has become an important tool for forward-thinking directors. [...] More and more directors are turning to previs specialists to capture their vision for the production and communicate it to the production team.“<sup>81</sup>

78 Ohanian, A. Thomas; Phillips, E. Michael (2000). *Digital Filmmaking: The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*. Woburn (Butterworth- Heinemann). S. 31

79 Hülsmann, Michael; Grapp, Jörn (Hrsg.) (2009). *Strategisches Management für Film- und Fernsehproduktionen*. München (Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH). S. 309

80 Duncker, Johannes (2011). *Die digitale Scheinrevolution*. Norderstedt (GRIN Verlag). S. 21

81 Baumgartner, Rick (12.09.2003). *Beyond Worlds: Previs as a Design and Approval Tool for Directors*. URL: <http://www.awn.com/articles/technology/beyond-words-previs-design-and-approval-tool-directors> (Stand:

Durch aktuelle technische Weiterentwicklungen ist es immer einfacher geworden, diese Prävisualisierungen zu verwirklichen. Früher war es aufwendig und teuer, doch mittlerweile ist es zwar immer noch eine finanziell aufwendige Art der Preproduktion, aber dafür einfacher zu realisieren: „Software that once was so outrageously costly that only the largest facilities could afford it is now within easy reach of individual artists who work out of their homes.“<sup>82</sup> Es ist eine sehr spannende Frage, was die Zukunft noch mit sich bringen wird, da sich die Filmwelt immer mehr verändert. Heutzutage vor allem durch die Digitalisierung, wodurch sich eventuell auch die Produktionen weiter ändern werden. Vielleicht wird ja sogar eines Tages die Vision von Lucas in Erfüllung gehen: „Dennoch scheint Lucas fest entschlossen, den Traum seines Mentors Francis Ford Coppola wahr zu machen und das Kino in einen vollständig elektronischen Prozess umzuwandeln.“<sup>83</sup>

### 5.1.2 Vorteile

„Die Vorkalkulation kann in der Frühphase der Planung, bei einem noch in der Erstellung befindlichen Drehbuch eine erste Schätzung ermöglichen. Diese Schätzung erfolgt z.B. aufgrund von Erfahrungswerten, von Genre, von Minutenpreisen, Sendeplätzen oder von angestrebten Auswertungsmärkten.“<sup>84</sup> Durch Prävisualisierung wurde eine Möglichkeit geschaffen, diese Kalkulationen bei Filmproduktionen nicht mehr auf Erfahrungen und Schätzungen stützen zu müssen, sondern sie detaillierter planen zu können.

In den USA kosten Filme umgerechnet meistens bis zu 60 Millionen Euro und bei Filmen, für die verstärkt VFX und Prävisualisierung verwendet wird, wie Action Filme, wird sogar mit mehr als dem Doppelten gerechnet.<sup>85</sup> Natürlich gibt es auch Bereiche, bei denen es in der Produktion egal ist, ob mit Prävisualisierung gearbeitet wird, aber die Abteilungen, die daraus einen Nutzen ziehen können, überwiegen: Regie, Kamera, Licht, Kamerabühne, Baubühne, Ausstattung, Kostüm, Maske, VFX und einige andere.

---

11.06.2012)

82 Finance, Charles L.; Zwerman, Susan (2010). *The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX*. Amsterdam (Elsevier/ Focal Press). S. XV

83 Christen, Thomas; Blanchet, Robert (Hg.) (2008). *Einführung in die Filmgeschichte: New Hollywood bis Dogma 95*. Marburg (Schüren Verlag GmbH) (Band 3). S. 450

84 Wendling, Eckhard (2008). *Praxis Film: Filmproduktion: Einführung in die Produktionsleitung*. Konstanz (UVK Verlagsgesellschaft mbH) (Band 46). S. 35

85 Vgl. Ebd., S. 59

Diese Abteilungen können, durch die Anweisungen der Regie, in der Prävisualisierung zum einen genau sehen, wie etwas umzusetzen ist und zum anderen ihre entwickelten Ideen ausprobieren: „Es kann nur am Computer der beste Kamerastandort, die richtige Platzierung von Requisiten und Schauspielern, wie auch die richtige Lichtsetzung vorgenommen werden. Mögliche Probleme wie z.B. fehlender Platz für Möbel können vor den eigentlichen Dreharbeiten festgestellt und vermieden werden. So können alle Aufnahmen, die ohne diese Visualisierung wahrscheinlich schief gegangen wären, ausgeschlossen werden.“<sup>86</sup> Auch in den technischen Abteilungen kann ein großer Nutzen gewonnen werden: „Wenn Sie einen Dreh mit Motion Control planen, so können Sie die in der PreViz festgelegten Kamerabewegungen gleichermaßen auf die Motion Control übernehmen und sparen sich eine erneute, gegebenenfalls aufwändige Programmierung des Kamerakrans.“<sup>87</sup>

„Allein die Herstellung eines Spektakelfilms wie SPIDER-MAN kostet derzeit zwischen 100 und 250 Millionen US-Dollar. Bezieht man zusätzlich die Kosten für den Vertrieb und die Vermarktung mit ein, aber auch die Gewinnbeteiligung, die Hollywoodstars zusätzlich ihrer Millionengagen heute für sich beanspruchen, muss ein Hollywoodfilm rund das Dreifache seiner Produktionskosten einspielen, bevor er für das Studio schwarze Zahlen schreibt.“<sup>88</sup> Es wird außerdem immer wichtiger, dass der Film nicht nur als Werk an sich Erfolg hat, sondern vor allem, dass ein wirtschaftlicher Erfolg erzielt wird. Dadurch wird Prävisualisierung immer häufiger dafür verwendet, um die Produktion abzusichern. Durch Risikominimierung und der genauen Planung von Kamerafahrten etc. kann während der Dreharbeiten nicht mehr so viel Unerwartetes passieren, als ohne die Prävisualisierung. Deswegen kann der Erfolg des Filmes genauer kalkuliert und damit eventuell gesichert werden.

Ein Beispiel, das zeigt, dass Prävisualisierung tatsächlich an dem Erfolg eines Films beteiligt sein könnte, ist folgendes: „Bereits am ersten Wochenende spielte THE PHANTOM MENACE in den USA fast 65 Millionen Dollar ein und damit mehr als die Hälfte seiner auf 115 Millionen Dollar geschätzten Produktionskosten. Mittlerweile hat

---

86 Askarjan, Sonja (2004). *Die Bedeutung der Entwicklung des ‚Digitalen Films‘ unter besonderer Berücksichtigung von technischen, ökonomischen und ästhetischen Aspekten*. Berlin: School of Audio Engineering Berlin Deutschland, Diplomarbeit. S. 38

87 Bertram, Sascha (2005). *VFX: Praxis Film*. Konstanz (ZÜVK Verlagsgesellschaft mbH). S. 203

88 Christen, Thomas; Blanchet, Robert (Hg.) (2008). *Einführung in die Filmgeschichte: New Hollywood bis Dogma 95*. Marburg (Schüren Verlag GmbH) (Band 3). S. 396

der Film weltweit über 925 Millionen Dollar an der Kinokasse eingenommen.“<sup>89</sup> So hatte die Star Wars Episode von 1999 schnell einen riesigen Erfolg.

Allerdings lässt sich natürlich nicht genau sagen, ob dieser Erfolg durch die Prävisualisierung gekommen ist, da es keinen Vergleich ohne die Verwendung gibt. Leider ist es nicht gelungen, für die vorliegende Arbeit Zahlen von Filmproduktionen oder Firmen für Prävisualisierung zu bekommen, anhand deren der wirkliche wirtschaftliche Erfolg, bzw. ob Prävisualisierung tatsächlich Kosten einspart, hätte gezeigt werden können. Ein Faktor, der allerdings auch wichtig ist und sich belegen lässt, ist, dass mit Hilfe von Prävisualisierung der Film besser finanziert werden kann: „Auf der Insight-Out-Konferenz in Potsdam berichtet Jericca Cleland [...] von einem Film, der aufgrund einer Pitch-Prävisualisierung eine Finanzierung in Höhe von 75 Millionen Dollar von Privatinvestoren erhalten hat, weil die Filmemacher auf diesem Wege in der Lage waren ihre Vision des Films zu vermitteln.“<sup>90</sup>

Neben dem wirtschaftlichen Faktor für die Nutzung von Prävisualisierung spricht auch der technische dafür. In „Strategisches Management für Film- und Fernsehproduktionen“ heißt es, es „[...] wurden neue technische Möglichkeiten zu einer Qualitätsverbesserung genutzt [...]“.<sup>91</sup> Außerdem hat sich der Bereich des Fernsehens in den letzten Jahren, vor allem durch die Digitalisierung und den Einsatz von 3D, stark weiter entwickelt und nun kann es sein, dass Prävisualisierung unter anderem in der Filmbranche dafür verwendet wird, dass auch das Kino nachzieht und sich weitergehend verbessert: „In mehr als zwei Jahrzehnten hat sich am Filmerlebnis nichts mehr verbessert, während das Heimkino immer perfekter geworden ist.“<sup>92</sup>

Nachdem nun der ökonomische Nutzen von Prävisualisierung dargestellt wurde, ist auch der kreative nicht zu verkennen. Viele Regisseure arbeiten gerne mit Prävisualisierung, um ihre Visionen auszuprobieren und es den einzelnen Abteilungen einfacher vorstellen zu können. „[...] directors love previs because it brings their ideas to a tangi-

---

89 Christen, Thomas; Blanchet, Robert (Hg.) (2008). *Einführung in die Filmgeschichte: New Hollywood bis Dogma 95*. Marburg (Schüren Verlag GmbH) (Band 3). S. 408

90 Steiger, Thomas (Mai 2011). *Kosten im Griff behalten*. URL: <http://www.mebucom.de/archiv/produktion/Kosten-im-Griff-behalten-2387> (Stand: 28.06.2012)

91 Hülsmann, Michael; Grapp, Jörn (Hrsg.) (2009). *Strategisches Management für Film- und Fernsehproduktionen*. München (Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH). S. 368

92 Segeberg, Harro (Hrsg.) (2011). *Mediengeschichte des Films: Film im Zeitalter neuer Medien 1: Fernsehen und Video*. München [u.a.] (Wilhelm Fink) (Band 7). S. 267-268

ble state where they can be evaluated and manipulated. Previs also brings the director into the vfx process so they can mess with us early on.“<sup>93</sup> Hier geht Plantec zurecht davon aus, dass Regisseure Prävisualisierung einerseits nutzen, weil es ihre Ideen schon vor dem Dreh realisiert, und andererseits, um mehr in dem VFX Prozess involviert zu sein. „Feature directors especially want their personal vision to be realized as accurately as possible.“<sup>94</sup>

Außerdem kann es einem Regisseur auch helfen, die Dramaturgie einer Szene besser zu planen und sie damit anderen Beteiligten vermitteln zu können: „Visualization is a way of coming up with new visual and narrative ideas before shooting begins. [...] It may help you find the dramatic center of the scene, or it may reveal a dishonest line of dialogue.“<sup>95</sup> Auch wenn es in dieser Arbeit kein im Vordergrund stehendes Thema ist, ist die Vielseitigkeit von Prävisualisierung ein weiterer Vorteil. Es wird nicht nur in der Preproduktion verwendet, sondern kommt auch während und nach den Dreharbeiten zum Einsatz. Dies hat den Vorteil, dass z.B. ein Regisseur während des Drehs verschiedene Aspekte direkt ausprobieren kann, ohne auf die Post-Produktion warten zu müssen: „On set, the director and editor can preview many optical effects during shooting, especially for shots involving special effects such as blue screen.“<sup>96</sup>

### 5.1.3 Nachteile

Es gibt nur wenige Kritiker an dieser neuen Entwicklung namens Prävisualisierung. Viele sehen nur die positiven Seiten und wollen alles daran setzen, dass auch nur diese von anderen gesehen werden. Natürlich wollen die Firmen für Prävisualisierung ihre Dienstleistung verkaufen, doch die Personen auf der Seite des Films, sowohl von der Produktion, als auch von der Regie, sollten auch die Nachteile abwägen, um keine unnötigen Kosten zu verursachen oder an Kreativität zu verlieren.

---

93 Plantec, Peter (26.01.2005). *The Digital Eye: Previs Wizardry*. URL: <http://www.awn.com/articles/digital-eye-previs-wizardry> (Stand: 11.06.2012)

94 Ebd.

95 Katz, Steven D. (1991). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Studio City (Michael Wiese Productions). S. 6

96 Ohanian, A. Thomas; Phillips, E. Michael (2000). *Digital Filmmaking: The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*. Woburn (Butterworth-Heinemann). S. 105

Es gab aber auch Probleme mit der Prävisualisierung, die im Laufe der Zeit behoben wurden. So war es teilweise noch um 2007 herum so, dass die Technik noch nicht so weit entwickelt war, dass die Szenen problemlos geändert werden konnten: „Das Problem der genannten Animatics ist, grade im Zusammenhang mit digitalen Effekten, daß eine spätere Neuordnung schlicht unmöglich ist, da sekundengenau nur die geplanten Sequenzen gedreht oder digital produziert werden.“<sup>97</sup> Doch heute können Änderungen sehr schnell und einfach durchgeführt werden: „It’s a time to be able to make creative decisions about to show quickly and easily, without a large penalty to pay for changing your mind.“<sup>98</sup>

Auch diese Flexibilität kann Probleme aufweisen, denn die Möglichkeit für Regisseure, alles noch einmal umzudenken, ohne große Kosten zu verursachen, kann auch schwierig sein: „Not everyone agrees that using previsualization techniques really save time. [...] Making the changes easier to make is not welcomed by all directors, who fear increased interference from committees of indecisive producers.“<sup>99</sup> Ferster verweist hier darauf, dass Prävisualisierung sich, was die Zeit angeht, auch negativ auswirken kann.

„Denn die Filmtechnik ist seit 100 Jahren konstant weiterentwickelt worden und hat damit auch die Grenzen des Darstellbaren immer weiter verschoben. Aber mag man ernsthaft behaupten, daß sich dadurch auch die Geschichten kontinuierlich verbessert haben? Deren Qualität ist in erster Linie eine Frage der künstlerischen Kreativität und sicherlich auch des Handwerks - aber nur sehr bedingt eine Frage der verwendeten Technik.“<sup>100</sup> Selbst wenn bewiesen wäre, dass Prävisualisierung Zeit und Geld einspart, bleibt immer noch die Frage, ob es dem kreativen Prozess Vorteile bringt, ihn vielleicht gar nicht beeinflusst oder sogar negative Auswirkungen auf ihn hat.

Es gibt zwar vieles, was mit Hilfe von Prävisualisierung geplant werden kann, allerdings gibt es am Set immer Risiken und unerwartete Geschehnisse, die mit keiner Prävisualisierung vorher gesehen oder verhindert werden können. Egal wie viel im voraus geplant wird, wird sich vieles ändern, sobald die Dreharbeiten beginnen: „Story-

---

97 Stalla, Philippe (c 2007). *Der Film wird digital: Der Einfluss der Digitalisierung auf die professionelle Filmproduktion*. Saarbrücken (VDM). S. 88

98 Ferster, Bill (April 1998). *Idea Editing: Previsualization for Feature Films*. URL: <http://www.stagetools.com/previs.htm> (Stand: 11.06.2012)

99 Ebd.

100 Stalla, Philippe (c 2007). *Der Film wird digital: Der Einfluss der Digitalisierung auf die professionelle Filmproduktion*. Saarbrücken (VDM). S. 113



boards or any other visualization tool will change when the shooting begins.“<sup>101</sup> Navarro formuliert dies im MovieMaker Magazine sehr passend und sagt, dass Prävisualisierung auch eine sehr enge Jacke sein kann, die alle Spontanität in den Dreharbeiten nimmt und immer Platz für schöne Zufälle am Set gelassen werden muss: „[...] but it can also be a tight jacket and ruin any spontaneity or those things you pray will happen on a set. You need space for happy accidents on the set.“<sup>102</sup>

### 5.1.4 Zusammenfassung

Heutzutage wird Prävisualisierung für sehr viele Hollywoodfilme verwendet. Es gibt viele Vorteile für diese neue Form der Produktionsvorbereitung, doch auch einige Nachteile. Letztendlich muss jeder Produzent und Regisseur selbst entscheiden, ob es für ihn persönlich mehr Vor- oder Nachteile gibt und sich so die Investition von viel Geld in die Produktion der Prävisualisierung lohnt.

Was die Zeit angeht kann Prävisualisierung zum einen einiges während der Dreharbeiten sparen, da der Regisseur am Set nicht mehr jedem erklären muss, was er sich vorstellt, sondern allen einfach die Prävisualisierung zeigen kann. Außerdem muss auch nicht mehr während des Drehs über Einstellungen diskutiert werden, wenn alles im Vorhinein feststeht. Allerdings kann es durch Prävisualisierung vor den Dreharbeiten zum Zeitverzug kommen, wenn z.B. sich der Regisseur durch die Freiheit, alles ausprobieren zu können, verfährt.

Eine Prävisualisierung für einen Film zu erstellen ist immer mit hohen Kosten verbunden. Allerdings kann es sich für eine Produktion auch lohnen, weil eine genaue Planung im Vorfeld möglich ist und so weniger Kosten für die Dreharbeiten entstehen: „Hier hat man verstanden, dass man damit sehr viel Geld sparen kann, auch wenn man während der Preproduktion dafür zusätzlich Geld ausgeben muss. Doch das bisschen Geld, das man hier mehr ausgibt, spart viel Geld in der Produktion und Postproduktion.“<sup>103</sup> So wird keine Technik ausgeliehen, die nicht wirklich gebraucht wird und keine Komparsen bestellt und bezahlt, die dann gar nicht nötig sind. Außerdem können

---

101 Katz, Steven D. (1991). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Studio City (Michael Wiese Productions). S. 6

102 Williams, Phillip (Spring 2012). *Previsualization Primer*. In: MovieMaker Magazine. S. 29

103 Bertram, Sascha (2005). *VFX: Praxis Film*. Konstanz (ZÜVK Verlagsgesellschaft mbH). S. 203

durch Prävisualisierung viele Risiken minimiert und damit Kosten gespart werden. Doch ob es insgesamt wirklich zu weniger Kosten in der Produktion kommt, kann in dieser Arbeit leider nicht aufgezeigt werden, da es dafür Kalkulationen von Filmproduktionen und Prävisualisierungs-Firmen bedarf.

Für viele Regisseure ist Prävisualisierung heutzutage ein sehr willkommenes Mittel, um Visionen auszuprobieren. So können sie den Previsualisierungs-Artists erklären, wie sie sich welche Szene vorstellen, und müssen dann nur noch warten, bis diese visualisiert wurden. Sie können in dem 3D Programm alles ausprobieren und zusammen mit verschiedenen Abteilungen festlegen, was wie realisiert werden soll. Ein großer Vorteil für die kreativen Personen eines Films ist auch, dass die aufwendigen Effekte besser geplant und schon während der Dreharbeiten produziert werden können. Allerdings kann die Verwendung von Prävisualisierung auch hinderlich sein, was die Kreativität angeht, da sich der Regisseur, um wirklich Zeit und Geld für die Produktion zu sparen, am Set genau an die Prävisualisierung halten müsste. Wenn er einen neuen kreativen Einfall hat, dürfte er diesen eigentlich nicht ausprobieren, was ihm dann wiederum die Kreativität der Umsetzung nimmt.

Nachdem in diesem Teil der Arbeit aufgezeigt wurde, welche Vor- und Nachteile heute für und gegen Prävisualisierung sprechen, wird es im kommenden Kapitel darum gehen, was die Personen, die in diesem Bereich arbeiten, dazu sagen. So werden die Ergebnisse der empirischen Untersuchung ergeben, welche Gründe es in der Branche tatsächlich gibt.

## **5.2 Empirische Untersuchung**

Im folgenden Kapitel werden die Ergebnisse der empirischen Untersuchung aus dem zweiten Teil der Umfrage, zu den heutigen Gründen für Prävisualisierung, aufgezeigt und ausgewertet. Diese bilden dann zusammen mit den Ergebnissen aus dem ersten Teil die Grundlage dafür, die früheren und heutigen Gründe miteinander vergleichen zu können, um so auf die Aktualität zu schließen. Durch die Kombination aus theoretischen und empirischen Informationen ist die Repräsentativität des Ergebnisses gegeben.

### 5.2.1 Ergebnisdarstellung

Im Folgenden werden die Ergebnisse des zweiten Teils aufgeführt. Dies geschieht mit der jeweiligen Frage, einer Statistik zu den Antworten und beruht auf den selben Grundlagen wie im ersten Teil. Anschließend können diese Darstellungen dann ausgewertet werden.

1. Haben sich die Gründe für Prävisualisierung in den vergangenen Jahren geändert?

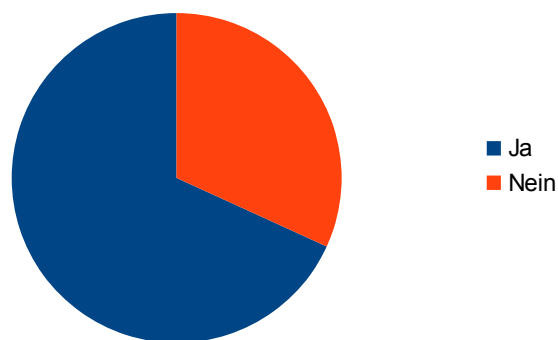


Abbildung 8: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 1.

2. Aus welchen Gründen wird Prävisualisierung heutzutage verwendet?

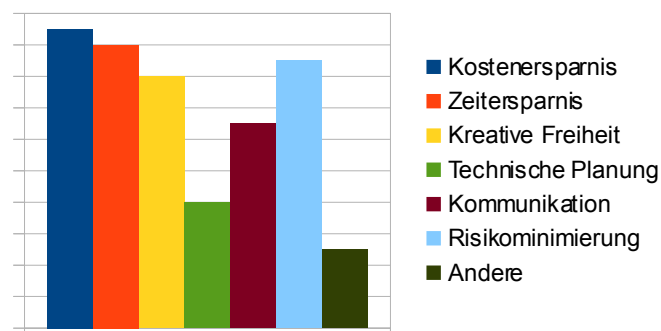


Abbildung 9: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 2.

Andere:

- Pitchvis (Verkaufsgespräch)

### 3. Was sind die Vorteile von Prävisualisierung?

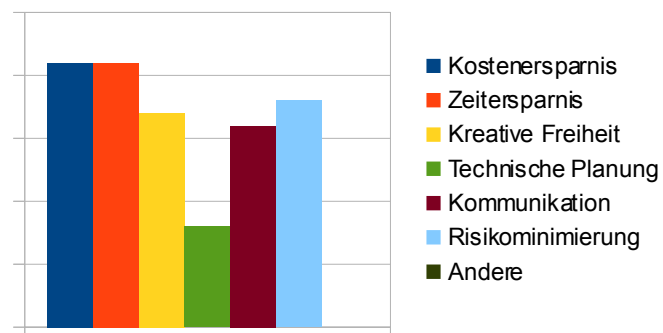


Abbildung 10: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 3.

### 4. Gibt es Nachteile von Prävisualisierung?

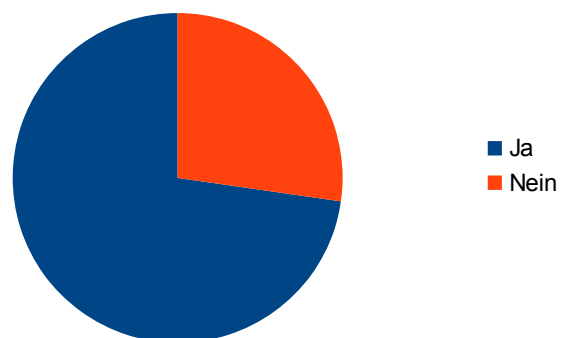


Abbildung 11: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 4.

## 5. Wenn ja, welche?

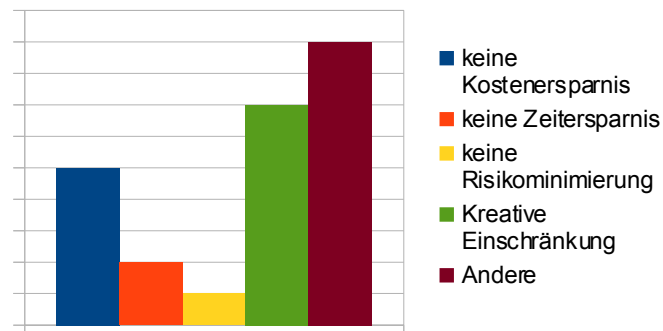


Abbildung 12: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 5.

Andere:

- zu viel künstlerische Freiheit
- keine Improvisation am Set möglich
- der Dreh selbst ist immer anders als die Prävisualisierung

## 6. Für welche Abteilungen ist Prävisualisierung sinnvoll?

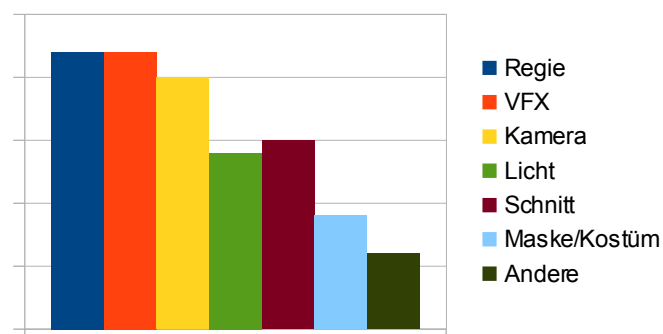


Abbildung 13: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 6.

Andere:

- Set-Design
- Stunts

7. Welche Bedeutung haben die Faktoren Zeit, Geld und Kreativität heute in der Verwendung von Prävisualisierung? (1 = geringe Bedeutung; 4 = sehr große Bedeutung)

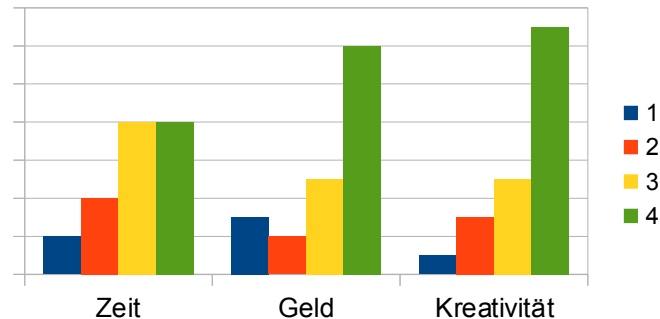


Abbildung 14: Empirische Untersuchung, Teil 2, Ergebnis Frage 7.

### 5.2.2 Ergebnisevaluation

Auch im zweiten Hauptteil dieser Arbeit werden die vorangegangenen Ergebnisse in der Evaluation beschrieben, analysiert, bewertet und mit den theoretischen Kenntnissen in Verbindung gebracht. Dies erfolgt, damit die Ergebnisse deutlicher dargestellt werden und in den kommenden Kapiteln miteinander verglichen werden können.

Im zweiten Teil der Umfrage sagten 68% der Befragten, dass sich die Gründe für Prävisualisierung von früher auf heute geändert haben. Die These war, dass die Gründe gleich geblieben sind, sich aber die Gewichtung geändert hat. Die Befragung ergibt, dass sich nicht nur die Gewichtung, sondern auch die Gründe an sich verändert haben. Allerdings wird dies durch die Antworten in den folgenden Fragen widerlegt. Das zeigt, dass die meisten zwar davon ausgehen, dass sich die Gründe geändert haben, weil das vielleicht die logische Schlussfolgerung ist, aber dies eigentlich nicht der Fall ist.

Tatsächlich zeigt sich in der kommenden Auswertung, dass sich weder die Gründe noch die Gewichtung stark geändert haben. Die Gründe für Prävisualisierung sind immer noch dieselben geblieben. Die Gewichtung hat sich minimal geändert, sodass nun die Reihenfolge der Wichtigkeit wie folgt aussieht: Kostenersparnis, Zeitersparnis, Risi-

kominimierung, kreative Freiheit, Kommunikation und technische Planung. Das, was sich noch geändert hat ist, dass alle Befragten, die „andere Gründe“ ausgewählt haben, Pitchvis als Grund angegeben haben, also die Möglichkeit einen Film durch Prävisualisierung vorzustellen und zu verkaufen.

Als Vorteile sehen die Befragten dieselbe Gewichtung der Faktoren wie auch schon in der vorangegangenen Frage, nur dass Kostenersparnis und Zeitersparnis nun beide die gleiche und damit größte Bedeutung bekommen. Obwohl viele aus der Branche nur die Vorteile von Prävisualisierung in den Vordergrund stellen, hat die theoretische Untersuchung ergeben, dass es auch Nachteile gibt. Dies sehen auch 73% der Befragten so. Nur 27% denken, dass es keine Nachteile gibt, was in Anbetracht dessen, dass es welche gibt, auch eine große Anzahl ist. Als Nachteile wurden vor allem die kreative Einschränkung und fehlende Kostenersparnis genannt. Allerdings wurden auch einige andere Gründe angebracht: Zu viel künstlerische Freiheit, dass keine Improvisation am Set möglich ist und dass der Dreh selbst immer anders als die Prävisualisierung selbst ist. Dies sind auch Gründe, die schon vorher im Kapitel 5.1.3 zu den Nachteilen aufgezeigt und hiermit bestätigt wurden.

Die nächste Frage war es, für welche Abteilungen Prävisualisierung bei einer Filmproduktion sinnvoll ist. Durch die Literatur wurde herausgefunden, dass sich Prävisualisierung fast für alle Abteilungen eignet, aber vor allem für Regie und VFX wichtig ist. Dies wurde nun durch die empirische Untersuchung bestätigt. Mit Abstand am höchsten wurden die Abteilungen Regie, VFX, Kamera, Schnitt und Licht bewertet. Als andere Gründe wurden außerdem Set-Design und Stunts angebracht, die in vorigen Kapiteln schon beschrieben wurden.

Dass sich weder die Gründe noch die Gewichtung der Gründe geändert haben, zeigen die Ergebnisse der letzten Fragen. Durchschnittlich wurden die Faktoren wie folgt gewichtet: Zeit 3, Geld 3,2 und Kreativität 3,4. Das sind dieselben Werte wie in der Befragung zu den früheren Gründen.

## 6 Vergleich der Gründe

In diesem Kapitel geht es darum, die in den beiden Hauptteilen dieser Arbeit dargestellten Gründe für Prävisualisierung von früher und heute miteinander zu vergleichen. Da die einzelnen Gründe schon beschrieben und ausgewertet wurden, werden sie nun in Verbindung zueinander gesetzt. Des Weiteren wird der Vergleich zwischen den theoretisch und empirisch gewonnenen Erkenntnissen zusammengefasst. Außerdem wird aufgezeigt, ob die Nullhypothese verwendet werden kann oder durch die Alternativhypothese ersetzt werden muss. Anschließend werden die Methoden der empirischen Untersuchung bewertet.

### 6.1 Darstellung

Die Gründe für Prävisualisierung, die theoretisch und empirisch ausgearbeitet wurden, unterscheiden sich minimal. Literarisch wurde herausgefunden, dass Prävisualisierung für Kosteneinsparung und wegen der neuen Effekte entwickelt wurde. Empirisch stehen auch Kostenersparnis und Zeitersparnis im Vordergrund, doch die technische Planung hat keine so große Bedeutung.

Was nun korrekt ist, kann nicht exakt gesagt werden, da beide Forschungen repräsentativ sind. Allerdings wird in dieser Arbeit das Hauptaugenmerk auf die empirische Studie gelegt, womit diesen Ergebnissen mehr Bedeutung zugesprochen wird. Dies geschieht, weil es keine ausreichende wissenschaftliche Literatur zu dem Thema gibt, um die theoretischen Erkenntnisse einwandfrei bestätigen zu können, da diese meist aus verwandter Literatur gewonnen werden konnte. Die empirischen Ergebnisse sind im Gegensatz dazu eigenständig und wurden zu genau dem jeweiligen Sachgegenstand erforscht, um den es in dieser Arbeit geht. Die Irrtumswahrscheinlichkeit ist daher in der empirischen Untersuchung geringer.

Bei den heutigen Gründen ist dies ähnlich. Im theoretischen Teil wurde aufgezeigt, dass sowohl Kostenersparnis als auch Zeitersparnis und kreative Freiheit Gründe sind,



allerdings alle auch Kehrseiten haben. Dies wurde empirisch fast vollständig bestätigt. Nur hinsichtlich der Faktoren Zeit und Geld wurden mehr Vor- als Nachteile gesehen. Auch hier werden die Ergebnisse der empirischen Untersuchung als Maßstab für die weiteren Analysen genommen.

In diesem Teil der Arbeit werden auf der Grundlage der empirischen Ergebnisse die Gründe von früher und heute gegenübergestellt. Dies geschieht, indem die Faktoren Zeit, Geld und Kreativität und die Gründe für Prävisualisierung jeweils früher und heute aufgezeigt werden. Durch diese Gegenüberstellung können die Gründe am klarsten dargestellt und anschließend miteinander verglichen werden.

1. Bedeutung des Faktors „Zeit“ für Prävisualisierung früher und heute (1 = geringe Bedeutung; 4 = sehr große Bedeutung)

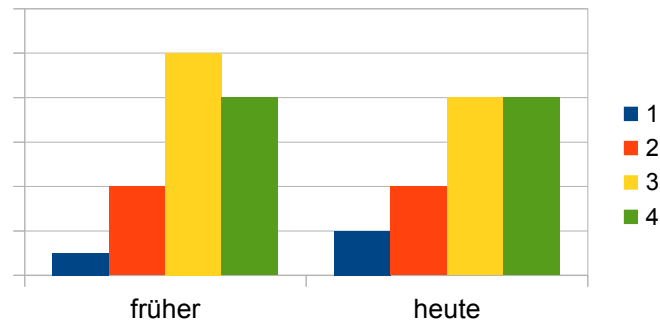


Abbildung 15: Empirische Untersuchung, Vergleich 1.

2. Bedeutung des Faktors „Geld“ für Prävisualisierung früher und heute (1 = geringe Bedeutung; 4 = sehr große Bedeutung)

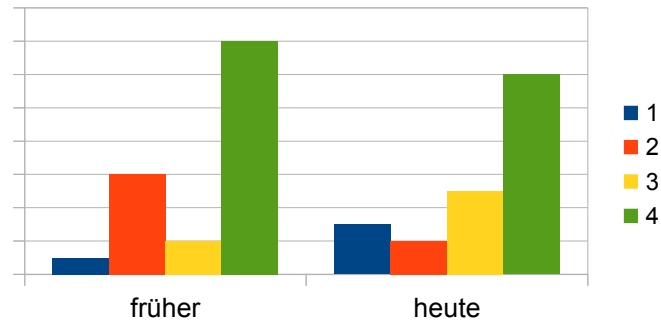


Abbildung 16: Empirische Untersuchung, Vergleich 2.

3. Bedeutung des Faktors „Kreativität“ für Prävisualisierung früher und heute (1 = geringe Bedeutung; 4 = sehr große Bedeutung)

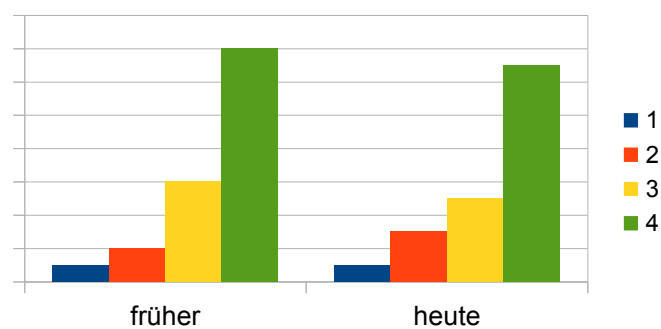


Abbildung 17: Empirische Untersuchung, Vergleich 3.

#### 4. Unterschied der Gründe für Prävisualisierung früher und heute

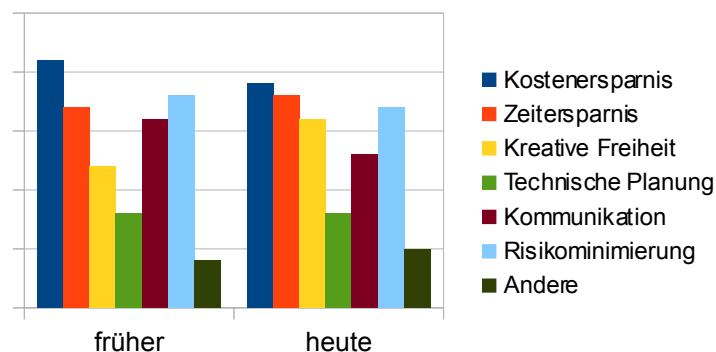


Abbildung 18: Empirische Untersuchung, Vergleich 4.

## 6.2 Evaluation

In den Kapiteln zur empirischen Untersuchung der beiden Hauptteile dieser Arbeit wurden die Ergebnisse der Umfrage dargestellt und evaluiert, sowie im Abschnitt über die heutigen Gründe schon teilweise mit den Ergebnissen über die früheren Gründe in Verbindung gebracht. Dies soll nun vertieft werden.

Dem Faktor „Zeit“ wurde eine große Bedeutung sowohl in der Entstehung, als auch in der heutigen Verwendung von Prävisualisierung zugewiesen. In beiden Teilen der Umfrage, jeweils früher und heute, kam der durchschnittliche Wert von 3 heraus. Dasselbe ist bei der Umfrage auch mit den Faktoren Geld und Kreativität geschehen, die durchschnittlich mit 3,2 und 3,4 bewertet wurden. Daran ist zu erkennen, dass alle drei Faktoren fast dieselbe Bedeutung in der Entwicklung und Verwendung von Prävisualisierung haben und sich auch über die Jahre nicht verändert haben.

Dass Prävisualisierung Zeit einsparen kann, wurde ebenso im theoretischen Teil beschrieben. Durch eine genaue Planung im Vorhinein kann während der Dreharbeiten Zeit und damit wiederum Geld gespart werden. Denn, wenn etwas vorher schon feststeht, gibt es einerseits am Set keine unnötige Technik etc. und andererseits kann man

Kosten sparen und Risiken minimieren. „The creative process and the production process are presented side by side through text, sketches of virtual worlds, and drawings created during the course of various projects.“<sup>104</sup> Zurecht geht Gauthier hier davon aus, dass der Produktionsprozess und der kreative Prozess immer miteinander zusammenhängen. Daher sind auch die Gründe und deren Änderung unabdingbar miteinander verbunden. Auch in dem kreativen Bereich bietet Prävisualisierung sowohl früher als auch heute viele Vorteile. Der Regisseur kann vor dem Dreh alles festlegen und es so einfacher realisieren und kommunizieren.

Die Ergebnisse besagen, dass sich diese Gründe nicht verändert haben. Es sollte sowohl früher als auch heute Zeit und Geld durch Prävisualisierung eingespart werden und mehr Kreativität bieten. Zeitersparnis, Kostenersparnis und kreative Freiheit bilden die wichtigsten Faktor in der Entstehung und Verwendung von Prävisualisierung.

Dies bestätigt auch die Umfrage zu den früheren und heutigen Gründen. Die Ergebnisse dessen zeigen nämlich, dass die Gründe zum einen über die Jahre gleich geblieben sind und sich zum anderen auch in ihrer Gewichtung nicht stark geändert haben. Kostenersparnis, Zeitersparnis und kreative Freiheit haben zusammen mit Risikominimierung und Kommunikation die größte Bedeutung zugeteilt bekommen. Risikominimierung und Kommunikation stehen in dieser Arbeit deswegen nicht im Mittelpunkt, da es Unterpunkte von den drei Hauptgründen sind. Risikominimierung und Kommunikation haben etwas mit Kosten- und Zeitersparnis zu tun. Auch die bessere technische Planung ist bei der Kreativität mit einzuordnen, da dadurch Effekte besser geplant werden können. Dieser Faktor wurde, im Gegensatz zum theoretischen Teil dieser Arbeit, nicht so hoch gewertet wie die anderen Gründe.

Dadurch, dass sich die Gründe gar nicht bzw. nur proportional zueinander verändert haben, wurde die Nullhypothese ausgeschlossen und die Alternativhypothese ist in Kraft getreten. Diese besagt, dass sich die Gründe nicht geändert haben und heute auch noch in der selben Gewichtung sind, wie sie früher waren. Damit wurde die eigentliche These, dass sich die Gewichtung geändert hat, widerlegt und die neu aufgestellte Hypothese bestätigt.

---

<sup>104</sup> Gauthier, Jean-Marc (2005). *Building Interactive Worlds in 3D: Virtual Sets and Pre-Visualization for Games, Film & the Web*. Amsterdam (Elsevier/Focal Press). XXIV

## 6.3 Methodenbewertung

Die Methoden, die in der vorliegenden Arbeit für die empirische Untersuchung verwendet wurden, haben sich bewährt. Eine Umfrage durchzuführen, statt eines Interviews oder Experiments, war die richtige Entscheidung, da so die Meinung der Mehrheit herausgefunden wurde. Auch die damit verbundene quantitative Auswertung war sehr passend, weil die Sachverhalte dadurch am besten dargestellt werden konnten. Eine sehr gute Methode in dieser Arbeit war es außerdem, einen Hypothesentest durchzuführen, denn durch die empirische Untersuchung wurde die anfangs aufgestellte Hypothese widerlegt. Damit aber trotzdem ein Ergebnis herausgefunden werden konnte, war die Alternativhypothese notwendig und bietet somit die Grundlage für das Ergebnis und die Beantwortung der Fragestellung.

Allerdings konnten mittels der Umfrage nur rund 50 Personen der Branche erreicht werden. Die Grenzen der empirischen Untersuchung lagen daher bei dem Erreichen von noch mehr zu Befragenden. Bei einer Arbeit in diesem Rahmen gibt es leider keine Möglichkeit, die Forschung noch intensiver durchzuführen. Wäre das möglich gewesen, hätte die Umfrage eventuell auch mehr Personen erreicht. Es wäre eine Möglichkeit gewesen, mit allen in dem Bereich arbeitenden Firmen Kontakt aufzunehmen, damit veranlasst wird, dass jeder, der in der Branche arbeitet, mit der Umfrage erreicht wird. Außerdem hätte die Umfrage länger als eine Woche laufen müssen, um genügend Antworten zu bekommen. Doch das hätte einen für diese Arbeit zu großen zeitlichen und personellen Aufwand bedeutet.

## 7 Aktualität der Gründe

Nachdem nun die früheren und heutigen Gründe für Prävisualisierung herausgearbeitet und miteinander verglichen wurden, werden diese nun in Bezug zur Forschungsfrage gestellt, um so eine abschließende Bewertung vornehmen zu können. Außerdem wird die Bedeutung dieser Ergebnisse für die Branche diskutiert werden.

### 7.1 Ergebnisbewertung

Die Ergebnisse dieser Arbeit zeigen, dass sich die Gründe für Prävisualisierung über die Jahre hin nicht verändert haben. Das heißt, dass sie bei der Erfindung Anfang der 90er Jahre dieselben waren, wie sie heute immer noch sind. Prävisualisierung wurde entwickelt, um vor allem Zeit und Kosten einsparen und auch um eine kreative Freiheit in der Filmproduktion gewährleisten zu können. Dazu gehören natürlich verschiedene Faktoren, wie die bessere Planung von Effekten, verbesserte und vereinfachte Kommunikation zwischen den Abteilungen und eine gegebene Risikominimierung. Dies ergibt, auf die Forschungsfrage bezogen, dass die Gründe für Prävisualisierung immer noch aktuell und in ihrer Gewichtung gleich geblieben sind.

Diese Erkenntnis bedeutet, dass sich zwar die Handwerks- bzw. Kunstform, sowie auch die Technik, weiterentwickelt haben, aber sie immer noch aus den gleichen Gründen wie bei der Entstehung angewandt werden. Es wurde vermutet, dass sich die Gewichtung der Gründe geändert hat, da angenommen wurde, dass etwas, das sich über einige Jahrzehnte entwickelt und damit auch verändert hat, in seinem Verwendungszweck nicht gleich bleibt. Doch dies wurde durch die angestellten Forschungen widerlegt und so bleibt das Ergebnis, dass Prävisualisierung Kosten minimiert, Zeit einspart und kreative Freiheiten bietet, wodurch es heutzutage immer noch und immer mehr eingesetzt wird.

## 7.2 Ergebnisdiskussion

Dass die Gründe für Prävisualisierung und damit auch für die Branche unverändert sind, deutet darauf hin, dass sie sich auch in der Zukunft nicht stark verändern werden. Das wiederum zeigt, dass es keine kurzlebige Branche ist, sondern die große Nachfrage bestehen bleibt und wahrscheinlich sogar wächst. Da die Gründe nicht nur überzeugend, sondern auch konstant geblieben sind, ist es sehr wahrscheinlich, dass immer mehr Filmproduktionen dieses Handwerk anwenden wollen. Durch diese Erkenntnis können die Firmen für Prävisualisierung sicher sein, dass der Markt wachsen wird und brauchen somit keine Angst vor einer Nachfrageminimierung haben. Dieses Ergebnis ist sowohl für alle, die in der Branche arbeiten, aber auch für alle Filmproduktionen, die sich bisher eventuell nicht getraut haben, mit dieser neuartigen Kunstform zu arbeiten, ein Gewinn und hat damit etwas Wichtiges und Neues gezeigt.

Natürlich schließt diese Erkenntnis nicht aus, dass sich eventuell die Gründe oder die Nachfrage für Prävisualisierung innerhalb der kommenden Jahre oder Jahrzehnte verändern können, aber die Untersuchung zeigt, dass die Branche eine Konstante hat: die Begründung der Verwendung. Denn, obwohl sich die Technik für Prävisualisierung so drastisch geändert hat, wird Prävisualisierung noch immer mit der gleichen Begründung verwendet wie bei der Entstehung. Diese Erkenntnis könnte dazu führen oder voraussagen, dass sich die Branche weiter entwickeln und vor allem ausweiten wird: Vielleicht in neue Genres oder andere Länder. Die Forschung in der vorliegenden Arbeit stützt sich auf wissenschaftliche Quellen und eine repräsentative empirische Untersuchung, wodurch eine fundierte Grundlage für diese Prognose vorliegt. Dennoch sollte ein kritischer Blickwinkel beibehalten werden. Denn diese Arbeit hat auch gezeigt, dass Prävisualisierung eine Kehrseite besitzt, die trotz aller dafür sprechenden Gründe nicht unvergessen bleiben sollte. Mit der Verwendung von Prävisualisierung bleibt immer der Zwiespalt der Kreativität und die Diskussion darum, ob es eventuell kreative Einschränkungen statt Freiheiten mit sich bringt.

## 7.3 Fazit

„Scan the credits of just about any box office hit (or miss) in recent years and you'll find reference to a new - and increasingly important - department in the moviemaking lexi-

con: Previsualization, a.k.a. previs.“<sup>105</sup> Auf die vorangegangene Untersuchung bezogen lässt sich das Zitat von Williams so interpretieren, dass Prävisualisierung ein neues Handwerk in der Filmwelt ist, das heute und auch zukünftig in allen Genres eingesetzt werden wird, egal ob der Film erfolgreich wird oder nicht. Prävisualisierung gehört zu dem modernen Filmemachen dazu und überzeugt mit den in der Forschung herausgefundenen und bestätigten Gründen Zeitersparnis, Kosteneinsparung und kreative Freiheit.

Doch De Vany beschreibt sehr passend, dass jeder Film ein Unikat ist: „Because each film is unique and plays in its own way, its life as a commercial product in the theatrical market is hazardous.“<sup>106</sup> Durch diese Aussage lässt sich noch einmal belegen, dass es trotz allen Erkenntnissen so sein könnte, dass Prävisualisierung nicht jedem Projekt nur Vorteile und Erfolg bringt. Allerdings ist es aus der heutigen und zukünftigen Filmproduktion nicht mehr wegzudenken. Prävisualisierung ist eine Kunst- bzw. Handwerksform, die sich in den letzten Jahrzehnten rasant weiterentwickelt hat und sehr erfolgreich geworden ist. Was die Zukunft dieser Branche noch bringen wird, ist nicht klar, aber wie die Ergebnisse dieser Arbeit belegen sieht die Zukunft sehr positiv aus, denn die Gründe der Entwicklung von Prävisualisierung sind immer noch aktuell. Vielleicht können aus dieser modernen Art der Filmproduktion nicht nur Produktionsfirmen und alle beteiligten Abteilungen ihren Nutzen ziehen, sondern auch der Nachwuchs der Filmbranche, wie Dozoretz in einem Interview mit dem PC Magazine sehr passend beschreibt: „Well, if there is any department in today's world of digital filmmaking that makes the most sense as a career path to director, it's pre-visualization. When we sit down and do pre-vis, we're worried about exactly what the director worries about.“<sup>107</sup>

---

<sup>105</sup>Williams, Phillip (Spring 2012). *Previsualization Primer*. In: MovieMaker Magazine. S. 28

<sup>106</sup>De Vany, Arthur (2004). *Hollywood Economics: How extreme uncertainty shapes the film industry*. Abingdon (Routledge). S. 12

<sup>107</sup>PC Magazine (12.05.2006). Q&A: David Dozoretz. URL: <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2311889,00.asp> (Stand: 11.06.2012)



## 8 Ausblick

Die Ergebnisse dieser Arbeit können die Grundlage für kommende wissenschaftliche Arbeiten zu dem Thema Prävisualisierung liefern. Diese könnten zum einen auf andere Teilgebiete der Prävisualisierung eingehen, wie dur-vis oder post-vis. Außerdem wäre es sicher erkenntnisbringend, die Branche aus der technischen Sicht zu betrachten. Doch das Thema, das aus deutscher Sicht am interessantesten und wichtigsten wäre, ist wahrscheinlich der Ausblick auf die Chance von Prävisualisierung auf dem deutschen Markt. Hierzu werden in diesem Kapitel einleitende Ideen skizziert.

„Dritter Einflussfaktor ist der strukturelle Wandel des Publikums, der in den 50er Jahren in den USA mit der zunehmenden Verbreitung des neuen Mediums Fernsehen einsetzte und ein entsprechendes Filmangebot erzeugte, das sich auch in deutschen Kinos mit steigendem Erfolg verbreitete.“<sup>108</sup> Faulstich beschreibt hier sehr passend, dass es schon einmal geschehen ist, dass sich das Publikum und damit auch das Filmemachen in Deutschland, mit dem Vorbild USA, verändert hat. Eventuell wäre dies durch die Prävisualisierung nun auch wieder möglich. Die in den USA und England verbreitete Art der Preproduktion ist in Deutschland bisher nur teilweise angekommen. Nur wenige Filmproduktionen nutzen diese neue Handwerksform, und Firmen für diese Technik sind auch nicht zu finden. Dies könnte verschiedene Gründe haben: Vielleicht liegt es an den Genres des deutschen Kinos, eventuell auch an der deutschen Kultur oder nur an den finanziell begrenzten Möglichkeiten.

Die Filme, die in Deutschland produziert werden, haben meistens keine aufwendigen Effekte. Dies könnte an etwas liegen, was Flückiger sehr passend beschreibt: „Im deutschsprachigen Raum dominieren die ethischen Fragen, welche die sogenannten unsichtbaren Eingriffe in eine als natürlich gewertete fotografische Abbildung aufwerfen.“<sup>109</sup> Es gibt natürlich noch andere Unterschiede zwischen dem amerikanischen und dem deutschen Filmmarkt: „Die Dominanz der amerikanischen Filmproduktion auf dem Weltmarkt lässt sich auch mit der stark kommerziellen Ausrichtung und dem höheren

<sup>108</sup>Faulstich, Werner (2005). *Filmgeschichte*. Paderborn (Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. KG). S. 134

<sup>109</sup>Flückiger, Barbara (2008). *Visual Effects: Filmbilder aus dem Computer*. Marburg (Schüren Verlag GmbH). S. 15

Stellenwert der Unterhaltung im Kulturbetrieb erklären.“<sup>110</sup> Um die wirklichen Gründe aufzutun, wäre es eine Möglichkeit, eine Marktanalyse für den deutschen Filmmarkt durchzuführen. Dies wäre eine Forschungsmethode für eine wissenschaftliche Arbeit mit dem Thema, ob sich Prävisualisierung in Deutschland durchsetzen könnte.

Ein weiterer wichtiger Punkt sind sicherlich auch die Kosten. Deutsche Kinofilme verfügen über ein wesentlich geringeres Budget, als Hollywoodfilme. „Bei deutschen Kinofilmen sind Budgets von ca. 3 - max. 5 Mio. Euro finanzierbar. [...] In den Vereinigten Staaten belaufen sich die Kosten für einen „normalen“ international zu verwertenden Hollywoodfilm auf mindestens 25 Mio. - über 60 Mio.“<sup>111</sup> Hier unterstreicht Wendling die finanziellen Unterschiede.

Wie man an diesen Gründen erkennen kann, bietet das Thema genug Informationen und die Notwendigkeit einer wissenschaftlichen Untersuchung. Schlussendlich beschreibt Bertram in dem Buch „VFX: Praxis Film“ diesen Themenbereich und die sich daraus ergebende Fragestellung sehr passend: „In den USA, Großbritannien und Frankreich ist PreViz und die Produktion von Animatics selbstverständlicher Bestandteil der Produktion. [...] In Deutschland wird oft nicht verstanden, wozu dieser Arbeitsschritt notwendig ist. Leider wird sogar oft die Bedeutung des Storyboards verkannt. Oft wird hier das geringe Budget als Begründung angeführt, weshalb man auf diesen Arbeitsschritt verzichten möchte. Die Herstellung einer Prävisualisierung oder eines Animatic kann durchaus einige tausend Euro kosten - je nach Länge und Aufwand. Allerdings spart dieser Schritt unter Umständen mehrere hunderttausend Euro. Und grade bei einem engen Budget sollte man keine Experimente wagen und gesteigerten Wert auf genaue Planung legen.“<sup>112</sup> Dem ist vorerst nichts hinzuzufügen und es wird spannend bleiben, ob und wie sich der deutsche Markt in diese Richtung entwickeln wird.

---

<sup>110</sup> Wendling, Eckhard (2008). *Praxis Film: Filmproduktion: Einführung in die Produktionsleitung*. Konstanz (UVK Verlagsgesellschaft mbH) (Band 46). S. 18

<sup>111</sup> Ebd., S. 59

<sup>112</sup> Bertram, Sascha (2005). *VFX: Praxis Film*. Konstanz (ZÜVK Verlagsgesellschaft mbH). S. 203

## Literaturverzeichnis

### Selbstständige Publikationen, Aufsätze

ASKARJAN, Sonja (2004): *Die Bedeutung der Entwicklung des ‚Digitalen Films‘ unter besonderer Berücksichtigung von technischen, ökonomischen und ästhetischen Aspekten*. Berlin: School of Audio Engineering Berlin Deutschland, Diplomarbeit

BERGAN, Ronald (2007): *Kompakt & Visuell Film: Geschichte, Genres, Regisseure, internationales Kino, Top 100 Filme*. München (Dorling Kindersley Verlag GmbH) [Original: Eyewitness Companions: Film. 2006]

BERTRAM, Sascha (2005): *VFX: Praxis Film*. Konstanz (ZÜVK Verlagsgesellschaft mbH)

CHAMPLIN, Charles (1992): *George Lucas: The Creative Impulse*. London (Virgin Books)

CHRISTEN, Thomas; BLANCHET, Robert (Hg.) (2008): *Einführung in die Filmgeschichte: New Hollywood bis Dogma 95*. Marburg (Schüren Verlag GmbH) (Band 3)

DUNCKER, Johannes (2011): *Die digitale Scheinrevolution*. Norderstedt (GRIN Verlag)

ERTEL, Tanja Nadine (2001): *Globalisierung der Filmwirtschaft: Die Uruguay-Runde des GATT: Eine Analyse zur Ökonomie, Politik und Kultur von Film unter besonderer Berücksichtigung der Mediengeschichte und der Position der Verhandlungspartner EG und USA*. Frankfurt am Main [u.a.] (Peter Lang GmbH) (Europäische Hochschulschriften: Reihe 5, Band 2672)

FAULSTICH, Werner (2005): *Filmgeschichte*. Paderborn (Wilhelm Fink Verlag GmbH & Co. KG)

FINANCE, Charles L.; ZWERMAN, Susan (2010): *The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX*. Amsterdam (Elsevier/Focal Press)

FLÜCKIGER, Barbara (2008): *Visual Effects: Filmbilder aus dem Computer*. Marburg (Schüren Verlag GmbH)

GAUTHIER, Jean-Marc (2005): *Building Interactive Worlds in 3D: Virtual Sets and Pre-Visualization for Games, Film & the Web*. Amsterdam (Elsevier/Focal Press)

GOLDSMITH, Ben; O'REGAN, Tom (2005): *The Film Studio: Film Production in the Global Economy*. Oxford (Rowman & Littlefield Publishers, Inc.)

- HOBERG, Almuth (1988): *Film und Computer: Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. Frankfurt am Main [u.a.] (Campus Verlag)
- HÜLSMANN, Michael; GRAPP, Jörn (Hrsg.) (2009): *Strategisches Management für Film- und Fernsehproduktionen*. München (Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH)
- KATZ, Steven D. (1991): *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Studio City (Michael Wiese Productions)
- OHANIAN, A. Thomas; PHILLIPS, E. Michael (2000): *Digital Filmmaking: The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*. Woburn (Butterworth-Heinemann)
- VON RIMSCHA, Bjørn (2010): *Risikomanagement in der Entwicklung und Produktion von Spielfilmen: Wie Produzenten vor Drehbeginn Projektrisiken steuern*. Wiesbaden (VS Verlag für Sozialwissenschaften)
- SEGEBERG, Harro (Hrsg.) (2011): *Mediengeschichte des Films: Film im Zeitalter neuer Medien 1: Fernsehen und Video*. München [u.a.] (Wilhelm Fink) (Band 7)
- STALLA, Philippe (c 2007): *Der Film wird digital: Der Einfluss der Digitalisierung auf die professionelle Filmproduktion*. Saarbrücken (VDM)
- DE VANY, Arthur (2004): *Hollywood Economics: How extreme uncertainty shapes the film industry*. Abingdon (Routledge)
- WENDLING, Eckhard (2008): *Praxis Film: Filmproduktion: Einführung in die Produktionsleitung*. Konstanz (UVK Verlagsgesellschaft mbH) (Band 46)
- WEYAND, Gabriele (2000): *Der Visionär: Francis Ford Coppola und seine Filme*. St. Augustin (Michael Itschert, Gardez! Verlag) (Filmstudien: Band 16)
- WILLIAMS, Phillip (Spring 2012): *Previsualization Primer*. In: MovieMaker Magazine. S. 28-29

## Internetquellen

[www.awn.com](http://www.awn.com)

[www.digitalcontentproducer.com](http://www.digitalcontentproducer.com)

[www.gamecast-tv.com](http://www.gamecast-tv.com)

[www.hs-mittweida.de](http://www.hs-mittweida.de)

[www.linkedin.com](http://www.linkedin.com)

[www.mebucom.de](http://www.mebucom.de)

[www.pcmag.com](http://www.pcmag.com)

[www.previsociety.com](http://www.previsociety.com)

[www.stagetools.com](http://www.stagetools.com)

[www.thethirdfloorinc.com](http://www.thethirdfloorinc.com)

[www.uibk.ac.at](http://www.uibk.ac.at)

[www.uni-bremen.de](http://www.uni-bremen.de)

[www.uni-karlsruhe.de](http://www.uni-karlsruhe.de)

[www.variety.com](http://www.variety.com)

## **Sonstiges**

STAMMERMANN, Clara (2012). *Wissenschaftliche Dokumentation über die Durchführung eines Projektmoduls in den Firmen „Framestore CFC“ und „The Third Floor Inc.“*. Mittweida: Hochschule Mittweida, unveröffentlichte Praktikumsarbeit

UNTERBERG, Jörg (2007): *Konzeption und Entwicklung eines speziellen, mobilen Augmented Reality Systems für die VFX Filmproduktion*. Stuttgart: Karl Steinbruch Stipendium, Abschlussbericht

## Anlagen

Anlage 1:	Umfrage: Begrüßungstext	XIII
Anlage 2:	Umfrage Teil 1: Frühere Gründe für Prävisualisierung 1	XIV
Anlage 3:	Umfrage Teil 1: Frühere Gründe für Prävisualisierung 2	XV
Anlage 4:	Umfrage Teil 2: Heutige Gründe für Prävisualisierung 1	XVI
Anlage 5:	Umfrage Teil 2: Heutige Gründe für Prävisualisierung 2	XVII
Anlage 6:	Umfrage Teil 3: Persönliche Fragen	XVIII

**Anlage 1:** Umfrage: Begrüßungstext<sup>113</sup>

### Currency of the reasons for Previsualization

This online survey is about the past and present reasons for Previsualization to compare them with each other and figure out the currency.

I'm a german media management student and writing my thesis. The topic of this paper is the actuality of the reasons for Previsualization. Therefore I accomplish this online survey. I want to figure out which the past and present reasons were/are to compare them with each other. „Past“ is the emergence of Previsualization (beginning of the 90s) and „present“ are the last years till today. This survey is seperated in three parts: questions about the beginning reasons, the current reasons and some personal requests. I would be delighted if you answer those questions - it shouldn't last longer than ten minutes.

Thank you so much!

*There are 21 questions in this survey.*

[Load unfinished survey](#)[Next >>](#)[Exit and clear survey](#)

<sup>113</sup> <https://bildungsportal.sachsen.de/survey/limesurvey/index.php?sid=86129&lang=en>

**Anlage 2:** Umfrage Teil 1: Frühere Gründe für Prävisualisierung 1<sup>114</sup>

**Currency of the reasons for Previsualization**

This online survey is about the past and present reasons for Previsualization to compare them with each other and figure out the currency.

0%  100%

**Past Previsualization**  
This part is about the past reasons for Previsualization (beginning of the 90s).

**\***  
Was there a key event in the history of film which was the beginning of Previsualization?

☐ Yes  
☐ No

In case yes, which?

**\***  
Was there a film which was the beginning of Previsualization?

☐ Yes  
☐ No

In case yes, which?

**\***  
Does the Genre of a movie matter in the use of Previsualization?

☐ Yes  
☐ No

**\***  
For which Genre is Previsualization optimally?

**Check any that apply**

☐ Science Fiction  
☐ Action  
☐ Thriller  
☐ Comedy  
☐ War Movie  
☐ Disaster Movie  
☐ Other:

114 <https://bildungsportal.sachsen.de/survey/limesurvey/index.php?sid=86129&lang=en>



**Anlage 3:** Umfrage Teil 1: Frühere Gründe für Prävisualisierung 2<sup>115</sup>

**\***  
Which reasons result in the emergence of Previsualization?

**Check any that apply**

- ☐ Saving of costs
- ☐ Saving of time
- ☐ Artistic freedom
- ☐ Engineering
- ☐ Communication
- ☐ Minimisation of risks
- ☐ Other:

**\***  
Which importance had the factor „time“ in the emergence of Previsualization?  
(Rating scale: 1 = irrelevant, 4 = major importance)

**Choose one of the following answers**

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4

**\***  
Which importance had the factor „money“ in the emergence of Previsualization?  
(Rating scale: 1 = irrelevant, 4 = major importance)

**Choose one of the following answers**

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4

**\***  
Which importance had the factor „creativity“ in the emergence of Previsualization?  
(Rating scale: 1 = irrelevant, 4 = major importance)

**Choose one of the following answers**

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4

[Resume later](#) [Next >>](#) [Exit and clear survey](#)

115 <https://bildungsportal.sachsen.de/survey/limesurvey/index.php?sid=86129&lang=en>

**Anlage 4:** Umfrage Teil 2: Heutige Gründe für Prävisualisierung 1<sup>116</sup>

**Currency of the reasons for Previsualization**

This online survey is about the past and present reasons for Previsualization to compare them with each other and figure out the currency.

0%  100%

**Present Previsualization**  
This part is about the present reasons for Previsualization (the last years till today).

**\***

Have the reasons for Previsualization changed in the last years?

☐ Yes  
☐ No

**\***

For what reasons is Previsualization used today?

**Check any that apply**

☐ Saving of costs  
☐ Saving of time  
☐ Artistic freedom  
☐ Engineering  
☐ Communication  
☐ Minimisation of risks  
☐ Other:

**\***

What are the pros for Previsualization?

**Check any that apply**

☐ Saving of costs  
☐ Saving of time  
☐ Artistic freedom  
☐ Engineering  
☐ Communication  
☐ Minimisation of risks  
☐ Other:

**\***

Are there any cons for Previsualization?

☐ Yes  
☐ No

In case yes, which?

**Check any that apply**

☐ No saving of costs  
☐ No saving of time  
☐ No minimisation of risks  
☐ Creative constraint  
☐ Other:

116 <https://bildungsportal.sachsen.de/survey/limesurvey/index.php?sid=86129&lang=en>

**Anlage 5:** Umfrage Teil 2: Heutige Gründe für Prävisualisierung 2<sup>117</sup>

**\***

For which departments is Previsualization useful?

**Check any that apply**

- ☐ Direction
- ☐ VFX
- ☐ Camera
- ☐ Lighting
- ☐ Cutting
- ☐ Make-up/Costume
- ☐ Other:

**\***

Which importance has the factor „time“ in the utilization of Previsualization?  
(Rating scale: 1 = irrelevant, 4 = major importance)

**Choose one of the following answers**

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4

**\***

Which importance has the factor „money“ in the utilization of Previsualization?  
(Rating scale: 1 = irrelevant, 4 = major importance)

**Choose one of the following answers**

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4

**\***

Which importance has the factor „creativity“ in the utilization of Previsualization?  
(Rating scale: 1 = irrelevant, 4 = major importance)

**Choose one of the following answers**

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4

Resume later

Next >>

Exit and clear survey

117 <https://bildungsportal.sachsen.de/survey/limesurvey/index.php?sid=86129&lang=en>

**Anlage 6:** Umfrage Teil 3: Persönliche Fragen<sup>118</sup>

**Currency of the reasons for Previsualization**

This online survey is about the past and present reasons for Previsualization to compare them with each other and figure out the currency.

0%  100%

**Personal**  
This part is about some personal information.

\*

How many years are you working in the Previsualization industry?

Only numbers may be entered in this field

\*

In which sector are you working?

**Choose one of the following answers**

Please choose...

Resume later

Submit

Exit and clear survey

118 <https://bildungsportal.sachsen.de/survey/limesurvey/index.php?sid=86129&lang=en>

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Bremen, den 03. August 2012

Clara Stammermann